KOLEKSİYON SAYISI: E3 2010'DAKİ TEK OYUN DERGİSİ

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyungezer

TEMMUZ 2010/07 I 6.90 TL (KDV Dahil)
Sayı: 33 I ISSN: 1307-8933



OYUN DÜNYASININ GELECEĞİNİ GÖRÜN!

E3

E3 MACERAMIZ HER ŞEYİYLE DVD'DE

İNCELEMELER

SINGULARITY
MGS: PEACE WALKER
SUPER MARIO GALAXY 2
LEGO HARRY POTTER
BLUR TOY STORY 3
FIFA ONLINE BETA







EDİTÖRÜN GÜNLÜĞÜ

KONTROL GERÇEKTEN BİZDE Mİ?

Bu güzel yaz sayısına başlamadan önce bir üzüntümüzü söyleyip aradan çıkartalım: 2,5 yıl aradan sonra en sonunda zam yapmak zorunda kaldık. 2,5 yılda neredeyse %30 artan kâğıt maliyetlerine rağmen, uzun süredir "hadi bir ay daha dayanalım" diyerek ertelediğimiz bu 40 kuruşluk zam yüzünden bizi affedeceğinizi umuyoruz.

Bu yıl E3'e daha önce görülmemiş miktarda sayfa ayırır ve DVD'mizi tam bir E3 2010 Özel DVD'si haline getirirken, bu içeriğin çoğunun sıkı oyunculara (hardcore) yönelik ve tam bir devrim niteliğinde olmasını hayal ediyorduk. Ama karşımıza çıkan görüntü bundan biraz farklıydı. Nerede geçen E3'te aklımızı uçuran, HDTV'den elini uzatıp dış dünyadan balık resmini alıp "ne güzel turuncu bir balık!" diyen Natal'ın Milo teknoloji demosu, nerede bu yılki "haydi elleri kollar havaya" temalı manasız Kinect oyunları…

Ne kadar önemli olduklarının hiç farkında değiliz, ama düşüncelerimizi oyunlardaki harekete, aksiyona dönüştürmek için parmaklarımız ve onların tuttuğu cihazlar çok önem taşıyor. Joystik, klavye/fare ve gamepad'in yerini gerçekten başka bir kontrol cihazı alabilecek mi? WiiMote bu yönde atılmış doğru bir adımdı, ancak bir oyunu oynayabilmek için en azından bir düzine ana komut vermemiz gerekiyor. İleri, geri, sağ, sol, ateş, bomba at… Bu komutların karmalarından bahsetmiyorum bile… Modern Warfare 3'ü Kinect'le oynamanın hayalini kuruyorduysanız, kendinize "herhangi bir tuşa basamadan ileri çapraza doğru koşup, kendimi sipere nasıl atacağım?" sorusunun cevabını vermeye çalışın.

Kinect'in yarattığı hayal kırıklığı bir yana, evet, tüm zamanların en büyük, en devasa E3 dosyasını hazırladık sizlere! Bunun için Tuğbek 15 saatlik uçuş ve neredeyse 6 uykusuz günün ardından tüm E3'ü emmiş olarak geri döndü (bu kez ben gidemedim, çipli pasaport zımbırtısı sağolsun). DVD'de ise geleneksel olarak "Tüm Oyungezer okurlarını da E3'e götürüyoruz" nevinden, fuarı size adım adım gezdirdiğimiz 1 saat 15 dakikalık belgeselimiz var. Boothbabe'leri doğal ortamlarında görebilirsiniz :)

İlk sayfadan sizi E3'e boğmuş olacağız ama yine oradan devam etmek zorundayım. Tuğbek Los Angeles'ten öyle yoğun bir E3 gündemiyle döndü ki derginin demirbaşları dahil bir sürü sayfaya bir aylığına tatil vermek zorunda kaldık. "Console Master ve Oyun Canavarı nerede" diye kafamıza vuracak okurlarımıza şimdiden duyurmak isterim; gelecek ay buradalar yeniden, hiç merak etmeyin.

Fuar aylarında dergide sadece sayfa planı değil, her şey birbirine giriyor ama neyse ki E3'ü bu yıl da atlattık, artık rahat rahat, huzurla dergi yapabiliriz... Hah! Hayır, tabii ki yapamayız. Oyungezer'in kaderinde yok bir defa sessiz sessiz iş yapmak. Nitekim gelecek ay kallavi bir Gamescom bekliyor bizi. Her zamankinden daha kalabalık bir ekiple gidip oraların da tozunu attırmak için Köln'de olacağız. Ucuz, tozlu oteller, ağır sırt çantaları, sonsuz tren yolculukları, şişmiş tabanlar, tutulmuş omuzlar... Ama hiçbiri için dertlenecek değiliz. "Yerinde duramayan oyun dergisi" derken başımıza geleceklerin farkındaydık çünkü.

Son olarak bu ay E3 sebebiyle bizlerden bile daha uzun mesai yapan, ofisi mesken tutup dergi işlerini toparlamamıza yardımcı olan serbest yazarlarımız Yiğitcan ve Ali'ye bir kez de bu sayfadan teşekkür etmek, sizlere de yılın en oyun dolu sayısına hoş geldiniz demek istiyorum. Buyurun, çevirin sayfayı, zira içeride çok acayip şeyler oluyor.

Sinan & *Serpil*

içindekiler

E360

PC İNCELEME



KONSOL İNCELEME



bakmadan geçmeyin





DOSYA



LOG-IN



ORGANİZE SANAYİ



EKRAN DIŞI



N.E.M.

oyun indeksi

OGZ_DVD

E3'Ü AYAĞINIZA ŞEY EDEN DVD

Oyungezer DVD SORUNLARI

Oyungezer DVD'siyle ilgili bir sorun mu yaşıyorsunuz? Hemen **dvd@oyungezer.com.tr** adresine isminizi, adresinizi, telefon numaranızı ve ne tür bir sorun yaşadığınızı yazın, yardımcı olalım. Veya **www.oyungezer.com.tr** adresinden DVD bölümüne girin ve forum kullanıcılarına danışın. Ne kadar çok kişinin yardımcı olmak istediğini görünce şaşıracaksınız.

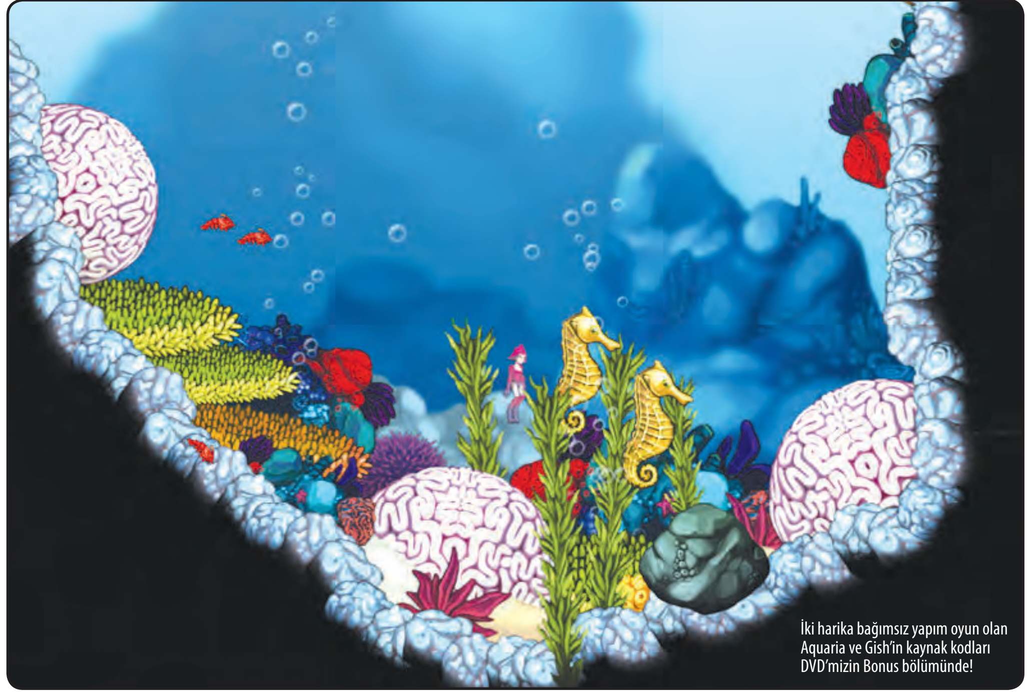
DVD'DE MUTLAKA BAKMANIZ GEREKEN 5 ŞEY

1- Darkness Within 2
2- Drawn: The Painted Tower
3- Dubloon
4- Hydorah
5- Sculptris

OYUNGEZER @ E3 2010

Dergimizin neresine elinizi atsanız E3'e çarpıyor bu ay. Videosuz bir E3 ayı düşünemediğimiz için bu ayki DVD'mizin de büyük bölümünü (tam olarak %61,6'sını) ona ayırdık. 55 tane yüksek çözünürlüklü oyun videosunun yanı sıra, fuardaki standları gezdiğimiz 1 saat 15 dakikalık süper eğlenceli bir videoyu da aralarında bulabilirsiniz. Gönül isterdi ki yine çift DVD'li çıkalım ama kısmet değilmiş.





İki harika bağımsız yapım oyun olan Aquaria ve Gish'in kaynak kodları DVD'mizin Bonus bölümünde!

MUHTELİF DVD SORUNLARI

DVD sayfamızda her ay sabit bir DVD sorunları kutucuğumuz var ama bazı sorunlar var ki forumlarımızda veya email aracılığıyla sıklıkla dile getiriliyor. Bu sorunlar hakkında kısa birkaç açıklama yapalım dedik, şöyle ki:

"Arayüz hiç açılmıyor ve bir hata mesajı alıyorum."
DVD içerisindeki Content adlı klasörde bulunan vcredist_x86.exe dosyasını çalıştırdıktan sonra gerekli dosyalar bilgisayarınıza yüklenecek ve sorun büyük ihtimalle ortadan kalkacaktır. Eğer kalkmıyorsa karşınıza çıkan hata mesajının bir ekran görüntüsünü alıp bize gönderebilirsiniz.

"Arayüz açıldıktan sonra donup kalıyor."
Sizi görünce heyecandan eli ayağı titriyor, ne yapacağını şaşırıyor olabilir. Eğer sebebi bu değilse büyük ihtimalle açılışta oynatılması gereken müzik dosyasını oynatamıyor demektir. Eğer elinizde önceki sayılarımıza ait bir DVD daha varsa onu bilgisayarınıza yerleştirip Ayarlar penceresinden Açılışta oynat özelliğini devre dışı bırakabilirsiniz. Elinizde başka DVD yoksa aynı işlemin DVD'siz nasıl yapılacağını öğrenmek için forumlarımıza başvurabilirsiniz.

"Yama kurduğum oyun çalışmaz hale geldi."
Eğer kopya oyun kullanıyorsanız bu normal bir durum, zira yamalar diğer oyun dosyalarıyla birlikte önceden kırdığınız exe uzantılı ana dosyayı da güncelliyor. Eğer oyununuz orijinal olduğu halde böyle bir sorun yaşıyorsanız kurmaya çalıştığınız yamayla elinizdeki oyun arasında bir uyuşmazlık olabilir. Aynı oyunun Amerika ve Avrupa sürümleri için farklı yamalar bulunabildiği gibi, kutulu ve internetten indirilen sürümleri arasında da benzer bir farklılık görülebiliyor.

"Virüs uyarısı alıyorum, ne iş?"
DVD'mizi her ay en güncel antivirüs programlarıyla test etmiyor olsaydık bile ki ediyoruz, içerisine koyduğumuz hemen hemen her şeyi kendi bilgisayarlarımızda da çalıştırıp test ediyoruz. Diğer bir deyişle gobay goyununuz oluyoruz biz. Bize şimdiye kadar bir şey olmadığına göre siz de DVD'deki her şeyi gönül rahatlığıyla kurup çalıştırabilirsiniz.

Araçlar bölümüyle ilgili genel bir not düşelim. Bu bölümdeki uygulamalardan bazıları yanlarında reklam veya başka amaçlı ek yazılımlar içerebilir. Hepsi tamamen opsiyoneldir; örneğin çok sevdiğimiz minik dosya paylaşım programı uTorrent'in kurulumu sırasında size Ask.com sitesiyle ilgili bazı seçenekler sunulur. Bu seçenekleri işaretli bıraktığınız takdirde internet tarayıcınızın ana sayfası Ask.com ile değiştirilir ve ek olarak sisteminize ilgili bir toolbar yüklenir. Bu seçenekler virüs sayılmasalar da sinir bozucu oldukları söylenebilir. Siz siz olun sadece OGZ_DVD'den değil, herhangi bir yerden bir program kurarken bir an önce kurulsun diye Next tuşuna abanmayın, sayfaları okumadan geçmeyin.



Okurlarımızdan Selçuk Kasapoğlu tarafından hazırlanan World of Warcraft temalı çizgi-roman DVD'mizin Bonus bölümünde!

SUPER MARIO GALAXY 2™







ESL TÜRKİYE BÜYÜK ÖDÜLLÜ LİGLERLE AÇILDI

DÜNYANIN EN BÜYÜK ELEKTRONİK SPOR LİGİ ARTIK TÜRKİYE'DE! –DAMLA PINAR GÖK

Yolu oyunlarla kesişen hemen herkes oyun turnuvalarının ya da oyun etkinliklerinin varlığından haberdardır. Hani bugüne kadar sadece internette görüp de "vay be, adamlar yurtdışında neler yapıyor" dediğimiz, Fatal1ty ve Stermy'nin dünya çapında bir yıldıza dönüşmesini, bol sıfırlı banka hesaplarına kavuşmasını sağlayan turnuvaların ya da "neden bizim ülkemizde de böyle şeyler yapılmıyor" dediğimiz o büyük oyun etkinliklerinin haberlerini sık sık okuyoruz. Artık bu etkinlikleri uzaktan izleyip iç geçirmekle yetinmek zorunda değiliz. Çünkü ESL Türkiye (www.esl.eu/tr) 25 Haziran'da resmi olarak açıldı, hem de büyük ödüllü liglerle!

OYUN ALIŞKANLIKLARINIZI GÖZDEN GEÇİRMENİN VAKTİ GELDİ

Peki nedir bu ESL? Sanırım önce buradan başlamamız lazım. Toplam 2.5 milyon kayıtlı üyesi ile 620 binin üzerinde takımın mücadele ettiği dünya çapında devasa bir topluluk olan ESL için dünyanın en büyük elektronik spor ligi diyebiliriz. Farklı oyunlarda en amatörden en profesyonele kadar çok sayıda lige sahip olan dünyanın bu en büyük oyun oluşumu, dünyanın 35 ülkesinden yüz binlerce oyuncunun vazgeçilmez bir alışkanlığı durumunda.

Her şey iyi güzel de, muhtemelen şu an içinizden "ee ben zaten akşamları public sunucularda online oyun oynuyorum, ne farkı var ki" diyorsunuzdur. O zaman sıradaki şarkımız sizin için gelsin; ESL'in public sunuculardan en büyük farkı her an her şeyi kontrol edebiliyor olmamız. Yani diyelim ki ben ve Berkant birer *Counter-Strike* oyuncusuyuz (ben iyi oynuyorum, Berkant kötü oynuyor mesela :)) ve ikimiz de akşamları girip milletle CS oynuyoruz düzenli olarak. ESL sistemi sayesinde hem benim hem de Berkant'ın -takımlarımızla birlikte ya da bireysel olarak- bugüne kadar kaç maç yaptığına ve tüm maçların sonuçlarına tek tıklamayla ulaşabiliyorum (Berkant'ın maç sonuçlarını da göreyim ki dalga geçerken daha çok koz olsun elimde). Üstelik ESL'in eşsiz otomatik eşleştirme sistemi sayesinde, kendi seviyemdeki insanlarla karşılaşma şansı da bulabiliyorum.





ESL'DE HER ŞEY MÜMKÜN. İSTER İYİ VAKİT GEÇİRMEK İÇİN OYNAYIN, İSTER YILDIZ OLMAK İÇİN.





Yani artık rastgele sunucularda düşük seviyedeki oyuncularla oynarken sıkılma (bkz: Berkant) ya da yüksek seviyedeki oyuncularla oynarken zorlanma derdinin sonu geldi.

MESSİ KADAR ÜNLÜYÜM!

ESL Türkiye ayrıca profesyonel oyunculuğa açılan bir kapı. Hatta şöyle bir örnek vereyim bu konu için… Çok küçük yaşlardan itibaren futbol oynadığınızı düşünün. Önce mahalle takımlarında top koşturmaya başlarsınız, sonra 2. ligdeki bir takımdan teklif alırsınız, ardından 1. lig takımı, sonra belki de milli takım oyuncusu olursunuz. Futbol milli takımının ESL'le ne ilgisi var diye düşünmeyin, çünkü ESL dünya çapında tam 35 farklı ülkede süren bir organizasyon ve her ülkenin kendi milli takımı var, tabii Türkiye'nin de. *Counter-Strike*, *FIFA*, *Call of Duty* ya da *Warcraft* milli oyuncusu olmak ve uluslararası turnuvalarda diğer ülkelerin milli takımlarına karşı oynamak istemez misiniz? Dünya çapında bir futbol yıldızı olmak için biraz geç kalmış olabilirsiniz, ama elektronik sporlarda dünya çapında bir yıldız olmak için artık bir şansınız var.

En heyecan verici kısma geldik; yani ESL'in ödüllü liglerine. Asus, Kingston, Leadtek, Lenovo ve Mavi Shop sponsorluğundaki Asus FIFA 2010, Kingston Call of Duty 4, Leadtek Counter-Strike 1.6, Lenovo Warcraft 3 ve Trackmania Nations Forever liglerinde ister canınız sıkıldıkça oynayarak vakit geçirebilir, isterseniz de birbirinden güzel ödülleri kazanmak için diğer oyuncularla kıyasıya bir rekabet içine girebilirsiniz. 6 ay boyunca devam edecek rekabetin sonunda 25 Aralık 2010 günü liglerde ilk 3 sırayı paylaşan takım ve oyuncular Lenovo IdeaPad Y560 notebook'tan Asus ENGTX480 ekran kartına, Kingston 6GB DDR3 bellekten Leadtek Winfast GTX470 ekran kartına, Saitek R660GT Force Feedback direksiyona kadar toplam 20.000 TL değerinde hediyelere sahip olacak. İşin güzel yanı ne biliyor musunuz; bu şahane hediyeleri kazanmak için tek yapmanız gereken şey oyun oynamak!

Siz de bu heyecanın içerinde yer almak istiyorsanız www.esl.eu/tr linkini internet tarayıcınızın sık kullanılanlar listesine eklemeyi unutmayın. ESL, Türkiye sınırları içerisinde bugüne kadar gerçekleşmiş en büyük ve en kapsamlı oyun oluşumu. Eh, ne de olsa artık vakti gelmişti.

ESL TÜRKİYE LİG ÖDÜLLERİ

Leadtek Counter-Strike 1.6 Ligi Ödülleri
1- 5 adet Leadtek Winfast GTX470 Ekran Kartı
2- 5 adet Leadtek Winfast GTX460 Ekran Kartı
3- 5 adet Leadtek Winfast GTS250 Ekran Kartı

Kingston Call of Duty 4 Ligi Ödülleri
1- 5 adet Kingston 6GB DDR3 Bellek Kiti
2- 5 Adet Kingston 4GB DDR3 Bellek Kiti
3- 5 Adet Kingston 2GB 800MHz DDR2 HyperX Bellek Kiti

Lenovo Warcraft 3 Ligi Ödülleri
1- Lenovo IdeaPad Y560
2- Lenovo IdeaPad U350
3- Lenovo IdeaPad S10-2 Netbook

Asus FIFA 2010 Ligi Ödülleri
1- Asus ENGTX480 Ekran Kartı
2- Asus ENGTX470 Ekran Kartı
3- Asus ENGTX465 Ekran Kartı

Trackmania Nations Forever Ligi Ödülleri
1- Saitek R660GT Force Feedback Direksiyon
2- Saitek R 440 Force Feedback Direksiyon
3- Saitek R 440 Force Feedback Direksiyon







Gezip gören: Tuğbek Ölek
Katkıda bulunanlar: Faruk Furkan Akıncı, Kaan Alkın, Ali Sezgin, Yiğitcan Erdoğan, Can Arabacı

Kimi mekânlar daha tanıdıktır diğerlerinden, rahat ve huzurludur, hissetmesi kolaydır. Çocukluğunuzun geçtiği mahallede dolanır gibi, nereye gittiğini bilen ayaklarla adımlarsınız. Bundan on sene önce ilk defa Los Angeles'a gittiğimde bulmayı umduğum his bu değildi. Şatafat, eğlence, birbirinden çarpıcı binalar, yıldızlar ve kim bilir, koca koca saraylar falan bekliyordum. Ama bulduğum tek şey kendi yalnızlığı içinde düzenini kurmuş, bir an olsun sizi çarpmayan, etkilemeyen ama sizi "içimizden biri" diye bağrına basmaya hazır bir şehirdi. Gezdiğim onlarca şehirdeki yabancılığın eseri yoktu bu şehirde, tek başına ve nereye gideceğini bilemezken bile yabancılık değil, yalnızlıktı hissettiğim, bütün bir şehirle paylaşılan. Üç senedir es geçiyorduk seni koca şehir, aç kollarını ben geldim!

Beklenmedik bir panayır havası var Los Angeles'da. E3'ün yapıldığı fuar merkezinin olduğu Figuera Caddesi çok değişmiş. İlk E3'e gelişimde kaldığım oteli yıkıp otopark yapmışlar. Lakers'ın evi Staples Center'ın yanındaki boş arsaya da gökdelenler, alışveriş merkezleri, tiyatro ve sinemalar dolmuş. E3 boyunca hep cıvıl cıvıl olurdu buralar elbette ama bu sene bambaşka bir canlı. Fuarın sürdüğü üç gün boyunca insanlar akacak Figuera Caddesi'ne, yan yana bir dolu spor barında Meksikalılar Dünya Kupası izleyecekler. Fransa'yı yendikleri gün vuvuzelaların sesi dolduracak Downtown'ı. Celtics ile rekabetin son iki maçına sahne olacak Staples. Lakers hayranları şehrin dört bir yanından üşüşecekler bu maçların heyecanına ve şampiyonluk kupası kaldırılırken yaşanan coşkuya ortak olmak için.

Bir günde bin tane Kobe formalı insan görüp de inanamayacağım hatta. Ve üç gün boyunca yerküre üzerinde oyuna en çok gönül vermiş binlerce insan toplanacak E3'te. Fikirler, ünlüler, oyunlar, çılgınlıklar, tartışmalar, yeni icatlar konuşulacak Figuera'nın dört bir köşesinde. "Move mu iyi Kinect mi?" sohbeti yaparken taa Avustralya'dan buraya gelmiş biriyle, ortamıza bir Meksikalı dalacak ve "Kobeeeee, Lakeeeeers, nası çaktık Fransa'yaaaa!!!" diye haykıracak da ben tüm bu karmaşa içinde birazcık olsun kültür şoku yaşamamama şaşacağım. Burası Los Angeles, belki dünyanın dört bir yanında birbirinden muhteşem oyun fuarları yapabiliriz ama biliyorum ki bir E3 daha yapamayız bu E3'ten başka. Çünkü E3'ü E3 yapan oyun ve oyunculardan da fazla, bu şehir.





















Bu kaçıncı gelişim E3'e, saymaya çalışıyorum. İlki 2000 senesiydi onu hatırlıyorum. Vay be on sene geçti demek, o zaman E3'ün kıdemlisi sayılırım ben de. Bu da başlı başına bir sorumluluk benim için. Kıdemli bir editör gençlere örnek olabilmeli, sonuçta bu fuara ilk kez gelenler de var. Önceki yıllardaki gibi afacanlıklar yapmamalıyım, gereksiz yere vitrinlerle, polislerle falan muhatap olmamalıyım. Vakarı bir an olsun bozmadan, işin ciddiyetini kaybetmeden, Oyungezer'in şanına yakışan bir iş çıkarmalıyım.

Bu yüzden otelimi bile fuara yakın tuttum. Fuarın olduğu şehir merkezi pek tekin değil, akşam çıkması falan sıkar ama olsun iş için, ciddiyet için geldik buraya. Fuarın ilk günü, sabah daha 6:00 ve ben ayaktayım, işte budur görev aşkı. Duş al, cicileri giy, vur çantanı sırtına, hadi bakalım yollara, E3 bizi bekler.
Çıkıyorum otelden, köşedeki yaya geçidinde duruyorum, motivasyon had safhada. Yolun karşısında 16-17 yaşlarında uzun boylu siyahi bir eleman var, beni mi kesiyor bu? Yeşil yanıyor, geçmeye başlıyorum yaya geçidini, eğiliyor paçasıyla oynuyor, n'apıyor bu? Tam yanına geliyorum, amanın o da ne, çorabın kenarından kocaman bir maket bıçağı çıkmaz mı? O an Bullet Time'a geçiyoruz. Gövdemin üst kısmı ona dönük, alt kısmı tam ters istikamete, kaldırımın uzak köşesinden uzayacağı yöne doğru. Bullet Time'a rağmen öylesine hızlanıyor ki adımlarım, kendimi bloğun öbür köşesinde buluyorum, bir sonraki blok, sonraki blok, kulaklarımdan Bullet Time uğultusu bir türlü gitmiyor, "Takip ediyor mu lan, geliyor mu?", bir blok daha, bir blok daha, soluğu fuar merkezinin önünde alıyorum. Eh artık gelmiyordur değil mi? O telaşla kahvaltı yapacağım mekânı da geçmişim, olsun gidip bir an önce giriş kartımı alayım. Çıkıyorum basın odasına, çok sevimli yaşlıca siyahi bir abla. Bütün güler yüzüyle veriyor kartımı, bu iş de tamam. Eeee… daha fuarın açılmasına üç saat var ne yapıcam? Koşturmaktan bacaklarda da derman kalmamış. Kenarda bir parça yapay çim var, kıvrılayım şuraya, millet E3'te koridorlarda kestirmeye alışık nasıl olsa.

Yorgunlukla iki saat uyuya kalmışım orada, korkunç bir gürültüyle fırlıyorum yerimden. Çevremde bir kalabalık, bağıran çağıranlar, ne oluyor be deprem mi var, fuar mı yanıyor? Biri kulağıma bir boru sokup üflüyor deli gibi, Allah'ım tanıyorum ben bu sesi!!! Bu arada manyağın biri sarılıp bağırıyor "O ne gol be! Maicon be!" Zor atıyorum kendimi kalabalığın içinden dışarı. Meğer ben uyurken üzerime stand dikmişler millet Dünya Kupası maçlarını izlesin diye. Bullet Time uğultusuna, Vusufela uğultusu ekleniyor.

Girip fuarı gezmeye başlayayım diyorum ama yaka kartım kayıp. Herhalde Brezilyalı taraftarlarla boğuşurken düşürdüm. Arıyorum ama bulamayınca sevimli yaşlıca siyahi ablaya gidiyorum geri "Ühüü kaybettim ben yaka kartını" diye… "Bilmez miyim ben senin o kartı nerelerde kaybettiğini!" diyor abla. İki tarafındaki masalara kendisi gibi ablalar gelmiş, hep birden gülmeye başlıyorlar.

- Ne diyorsun abla? Gördün mü kartımı?
- Ah yavrum o kızlar dışarıdan göründüğü gibi değildir.
- Ya ne kızı ne diyorsun, iki saat önce sen verdin kartı.
(Yeni kartı basıp uzatırken bir yandan)
- Benden söylemesi striptizci kızlara giderken yaka kartı takma. Nihaaa!

Sadece kendi gülse iyi, beş kadın birden öyle bir gürültüyle gülüyorlar ki. Allah'ım küçükken annemin zorla çekiştirerek götürdüğü ev gezmelerinden beri böyle travma yaşadığımı hatırlamıyorum. Koşarak uzaklaşıyorum oradan, batı salonunun kapısına geliyorum. Tam içeri girecekken Serpil arıyor: "Nasıl gidiyor fuar? E3 eskisi gibi mi?" Daha giremedim mi desem, başıma gelenleri mi anlatsam, yoksa hat kopmuş gibi yapıp kendimi tuvalete mi kapasam?

- Valla hiç değişmemiş, bildiğin bizim E3, aynı tantana.
- Tamam resimleri falan yolla siteye girelim, dikkatli ol başına da iş açma.
- Merak etme sen, ne iş açıcam ki zaten başıma?

















EA standını süsleyen bu sanat abidesi Pagani Zonda muhtemelen oyunun kapağında da yer alacak, eğer kenarda bir iki milyoncuğunuz varsa kaçırmayın hemen alın =)

Çıkış Tarihi: **16 Kasım**
Platformlar: **PC, PS3, 360**



NEED FOR SPEED HOT PURSUIT

KIZIMIZ BURNOUT'U OĞLUMUZ NFS'YE İSTİYORUZ!

EA Konferansı'nda karşıma çıkacak ilk oyunun NFS olmasını beklemiyordum. Crysis 2, Dead Space 2 dururken konferans Need for Speed Hot Pursuit videosuyla başlayınca, bu işte bir iş var dedim. Az sonra Criterion'dan Craig Sullivan'ın sahneye çıkmasıyla bunun ne olduğunu anladık. Criterion mu? Siz Burnout yapmıyor muydunuz kuzum, nereden çıktı NFS?

Yapımcıdan yapımcıya dolaşan seri, sonunda en büyük rakipleri Criterion'un ofisine düşmüştü. Üstelik NFS'nin ilk oyundan beri gelen polis/yarışçı çekişmesini konu alıyordu Hot Pursuit. Konferanstan iki gün sonra Craig ve ekipten Matt Webster'la buluştuk, sahnedeki yarışlarını tekrarlarken sorularımı yanıtladılar.

Tuğbek: Yıllarca Burnout yaptıktan sonra nereden çıktı NFS yapmak?
Craig: Bir NFS oyunu yapmak hep hayalini kurduğumuz bir şeydi. Böyle bir teklif gelince hiç düşünmeden kabul ettik.
Matt: Şunu anlamanız lazım, biz Burnout ile tanınsak bile NFS ile büyüdük. Gençken bu oyunu oynar ve bir gün böyle bir oyun yapmayı hayal ederdik. NFS zaten Burnout'un en büyük ilham kaynağıydı.

Bu arada oyunu kuruyorlar ve Matt bir Pagani Zonda ile kaçarken Craig Lamborghini'sinin sirenlerini öttüre öttüre peşine düşüyor. Bu kovalamaca ilk Hot Pursuit kokuyor buram buram ama bir yandan da öylesine benziyor ki Burnout'a...

Tuğbek: Peki bu oyun şimdi NFS mi yoksa Burnout mu?
Craig: Sence?
Tuğbek: İkisinin ortasında bir yerlerde sanki.
Craig: Bence bu kötü bir şey değil.

Demek ki NFS'yi köklerine döndürmekten bahsetseler de bir yandan da Burnout'a benzemesinden rahatsız değiller. Melez bir oyun bekliyor bizi. Bu arada kovalamaca devam ediyor. Oyunun hız hissini Burnout'dan aldığı açık, alev alev yanıyor asfalt.

Tuğbek: Peki polisin yarışçının peşine düşmesinin ötesinde nasıl mekanikler var?
Matt: Bizim istediğimiz kovalamaca bir av köpeğinin tavşanı kovalaması gibi. Polisler güçlü ve yarışçıyı yakalamasını sağlayacak donanıma sahip, yarışçılar ise hızlı çevik ve kaçmayı kolaylaştıracak özellikleri var. Polis ve yarışçının farklı hissettirmesi gerektiğini düşünüyoruz. Yoksa sıradan bir yarıştan farkı kalmaz.
Craig: Benim polis olarak hava desteğim var mesela. Şimdi bir helikopter çağırıyorum ve bu Matt'in gözden kaçmasını engellediği gibi yola engeller de bırakabiliyor.

Bu arada Craig'in birkaç kere sıkıştırıp hırpaladığı Matt, helikopterin bıraktığı çivili şeritten son anda kurtuluyor. İzini kaybettirmek için Craig'in radarını bozuyor, ardından da sahte bir yarışçı yerleştiriyor. Oyunun bir önceki NFS gibi gerçekçi ve tok hissettirdiğini söyleyemeyiz. Aynı Burnout gibi hız hissine dayalı bir arcade oynanışı var.

Tuğbek: Arabalar biraz abartılı değil mi? Sürekli süper arabalarla mı oynayacağız?
Craig: Bunlar herkesin sürmeyi hayal ettiği, düşündükçe heyecanlandığı arabalar. Biz de dünya üzerindeki en egzotik arabaları seçtik. Lisanslı gerçek arabalarla çalışabilmek ve onların yarış boyunca hasar alıp dağıldıklarını görmek harika.
Tuğbek: Ama Burnout'taki kadar da dağılmıyorlar sanırım.
Craig: Hayır o zaman yarışlar pek bir kısa sürerdi çünkü.

Bu arada Craig yola yerleştirdiği polis barikatının çıkışında Matt'in işini bitiriveriyor. Bugünkü sekizinci yakalayışı Matt'i ama hâlâ laf sokmaktan alamıyor kendini.

Tuğbek: Olayın özünde arkadaşlarla dalaşıp durmak da var sanırım.
Matt: Evet zaten Autolog diye bir özellik ekledik.
Tuğbek: Konferansta görmüştüm bunu, NFS'nin Facebook'u gibi bir şey değil mi?
Matt: Öyle de diyebilirsin. Oyun boyunca yaptıklarını takip ediyor; tur zamanlarını, kazanıp kaybettiklerini... Hem istatistiklerini görebiliyorsun hem de oyun sana sürekli tavsiyelerde bulunuyor.
Craig: (Autolog ekranını açıp) Mesela buradan Matt'in bir pistte benim en iyi skorumu geçtiğini görüyorum. Oyun bana hadi sen de onu geç diyor. Veya Matt'in ekranında sürekli onu yendiğim için "azılı rakip" olarak çıkıyorum. Ben online olduğumda oyun ona da "Rakibin online, hadi tekrar dene" diyor.
Tuğbek: Peki NFS yapıyor olmanız Burnout planlarını nasıl etkiledi? Bir sonraki Burnout'u da bir yandan geliştiriyorsunuz değil mi?
Craig: Biz altmış kişilik küçük bir firmayız, aynı anda iki oyun geliştiremiyoruz.
Tuğbek: Ühü :(



Hot Pursuit'in sanat yönetmeni Craig Sullivan, oyun konusunda çok heyecanlıydı.

Çıkış Tarihi: **9 Kasım 2010**
Platformlar: **PC. PS3, Xbox 360**



1- İşte bahsetiğim büyük final. Sağ tarafta bize doğru gelen şeyde sevgili dostumuz "değirmen".

2- Oyunun komedi kaynağının espri anlayışı kıt cyborg yoldaşınızla yapacağınız konuşmalar olması düşündürücü.

CALL OF DUTY: BLACK OPS

SOĞUK SAVAŞIN SICAK ANLARI

İki gün önce Eminem ve havai fişekler eşliğinde izlediğim Payback demosundan beri Black Ops'a olan merakım hayli azalmıştı. Amerikan oyuncusu bangır bangır şeyleri seviyor, içinde zekâ aramıyor olabilir. Bense ne Eminem denen kekodan ne de gördüğüm helikopter kapışmasından hazzettim. Şimdi fuarın diplerine gizlenmiş Activision odasında oyunu adam gibi göstersinler diye bekliyorum... Yapımcı Treyarch'dan biri geliyor, tam oyunu anlatmaya başlıyacak, gelip hem adamı hem de oyunun yüklü olduğu Xbox'ı götürüyorlar. N'aptınız yahu? "Sahnedeki Xbox bozuldu kusura bakmayın, hemen ilgileneceğiz sizinle" diyor biri. Allalla hangi sahne, sahneniz yok ki sizin!

Yarım saat kadar bekledikten sonra Activision'dan biri gelip oyunu tanıtmaya başlıyor ve "Kusura bakma beklettiğimiz için sana fazladan bir bölüm göstereceğim" diyor.



Önce Payback'le başlıyoruz, Laos ne güzel, Spetnatz'ları temizleyip Hind'i yürütüyoruz, her yerleri patlatıyoruz falan, gördü herkes bunları yahu. Sonra WMD bölümüne geçiyoruz. Bu bölümde oyunun ilk videosunda da görünen SR-71 casus uçağındayız. On binlerce metreden yerdeki birimlere destek veriyoruz. Önümüzdeki termal kamerada dört kişilik bir tim görünüyor, o mesafeden pek bir minikler elbette. Yol kenarından ilerliyorlar ve karşıdan bir konvoy geldiğini görünce onları yakındaki tek katlı bir binaya sokuyoruz. Burada oyun bir parça RTS gibi çünkü siz haritada nereyi işaretlerseniz tim gidip oraya mevzileniyor. Ama meşhur AC-130 bölümü gibi çarpıcı da değil elbette.

Neyse, yerdekileri bir süre SR-71'den izleyip komutlar veriyoruz. Sonra direkt yerdeki askerlerden birini oynamaya başlıyoruz. Ural Dağları'nda bir Rus üssüne sızmaya çalışıyoruz. Bölümün bundan sonrasında güzel olan dağdan aşağı iniş. Zaman zaman iplerle sarkarak, devriyeler temizliyerek ilerliyor timimiz. Özellikle iple sarkıp camdan girme sahnesi çarpıcı, zaten bölümün bu kısmını gösterdiler birkaç yerde.

Açıkçası fazladan WMD isimli bölümü görmenin ve oyunda SR-71'lerin ne işe yarayacağına vakıf olmanın ötesinde çok büyük bir yeni açıklama gelmedi. Geçen ay Burak'ın yazdığı ön incelemede Activision'ın elindekinden fazla bilgi var. Ben de o yüzden bir iki soru sorayım dedim, hikâye nasıl açılıyor, SAS görevleri hakkında yeni bir şey var mı falan… Oyunu anlatan arkadaş "Treyarch'a sormak lazım" dedi, yahu adamı niye götürdünüz o zaman, soraydım. İçimden "Hacı Infinity Ward'ı da dağıttınız, serinin son iyi oyunudur bu haberiniz olsun" demek geldi ama dedim yeter artık macera, homurdanarak fuara geri döndüm.

Oha Activision!!!

Bu sene Activision fuara elleri boş gelmişti. Blizzard katılmamış zaten, Activision tarafında da Guitar Hero ve CoD Black Ops haricinde bir şey yok. Üstelik iki serinin de orijinal stüdyoları dağılmış, gelecekleri muallak. Ama diğer yandan da dünyanın en büyük oyun yayıncısısın. Eee… bu durumda ne yapmak lazım? Elbette ki parti!

Sen iki Celtics maçı arasında Lakers'ın salonu Staples Center'ı kapat. İçeriye devasa bir sahne kur. Aklına gelen tüm yıldızları tut, E3'e gelmiş onbin kadar insanı da davet et. Bedava biraları çerezleri de ver ellerine. Madem oyunumuz yok göstermeye, oyun dünyasının görmediği büyüklükte bir parti verelim de şanımız yürüsün, değil mi? Biz de oyun görmeye diye gidip mecburen bir dolu ünlü kekoyu dinlemek zorunda kaldık. İşte Activision'ın E3 öncesi şovunda sahne alan ünlüler…

Acı içinde denlediklerim
> Eminem > Lady Gaga > Usher > Will.i.am (Black Eyed Peas) > Rihanna > Travis Barker (Blink-182) > N.E.R.D. > Deadmau5

Acı dolu geceye ışık saçan güzel insanlar
> Maynard James Keenan (Tool) > Janes Addiction > Chris Cornell (Soundgarden, Audioslave)



Tool'un solisti Keenan, komple bir orkestra, yüz küsur kişilik kilise korosu ve Guitar Hero karakterleri eşliğinde Bohemian Rhapsody söylüyor.



Gaga hanım maymunlar korosu.



Staples Center tıkabasa dolu, konfetiler yağıyor, Eminem ve Rihanna sahnede. Olayın oyunlarla tek alakası sahnedeki Black Ops görseli.



1- İşte bahsetiğim büyük final. Sağ tarafta bize doğru gelen şey de sevgili dostumuz "değirmen".

2- Oyunun komedi kaynağının espri anlayışı kıt cyborg yoldaşınızla yapacağınız konuşmalar olması düşündürücü.

BULLETSTORM

Çıkış Tarihi: **22 Şubat 2011**
Platformlar: **PC, PS3, Xbox 360**

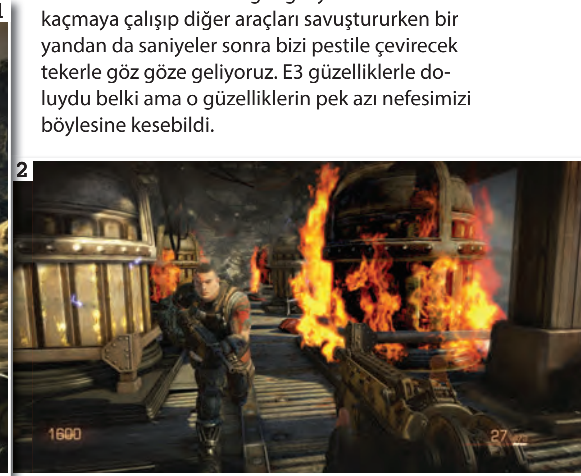
PASTA SÜSÜ VERİLMİŞ NÜKLEER BOMBA

EA Konferansı, güvenilir serilerin sonu gelmez devam oyunları ve fitness saçmalıklarıyla iyice bayık hale gelmişti. Hiç mi yeni bir şey yok derken Epic Games ve Painkiller'ın yapımcısı People Can Fly çıktı sahneye ve bir mermi fırtınası ile izleyicileri coşturdu.

Yapımcı Tanya Jessen'ın söylediği gibi; Bulletstorm bir aksiyon senfonisi, oyuncu bir orkestra şefi ve düşmanlar, objeler, haritanın kendisi ise yıkım enstrümanları *(aksiyon değil başka bir şey senfonisi diyor orada ama çaktırmayın =)*. Birbirinden yaratıcı silahlar, düşmanı ne kadar havalı öldürdüğünüzü hesaplayan puan sistemi ve her an çökecekmiş gibi görünen o kaotik renkli harita. Siper almayı veya taktiksel saldırılar yapmayı unutun. Bu oyunda düşmanlarınızın mümkün olduğunca size yakın olmasını isteyeceksiniz. Düşmanlarınızı patlayıcı silahlarla kasığından vurmanız veya elektro kırbaçla -en az adı kadar muhteşem bir silah!- kendinize çektiğiniz askere bir bomba bağlayıp diğerlerinin arasına tekmelemek size asıl puanı kazandıracak meziyetler olacak.

Oyunda hikâyenin işlendiği ilk saniyeler haricinde aksiyon başladıktan sonra neredeyse hiç durmuyorsunuz. Bilin ki oyun yavaşladıysa bu sizin hatanız. Gösterimde oyunun çok kısa bir bölümünü görebildik ama o bile bize fazlasıyla yetti. Kapıları insanüstü bir güçle tekmeleyip arkasındaki düşmanla beraber ters duvara yapıştırmak, hemen hemen hiç bitmeyen düşman akınlarını kanlı bir bale gösterisine çevirmek tek kelimeyle inanılmazdı. Asıl o her an çökecekmiş gibi görünen harita bütünüyle çökünce açık kaldı ağzımız. Sayısız patlama ve çöken platformlar arasından cyborg partnerimizle trenimsi bir şeye atlayıp nasıl kaçtığımızı anlamadık. Bu arada aşırı yüklenen 100 metrelik metal değirmen çarkından fırlıyor ve son hız üstümüze doğru geliyor. Trenle son hız kaçmaya çalışıp diğer araçları savuştururken bir yandan da saniyeler sonra bizi pestile çevirecek tekerle göz göze geliyoruz. E3 güzelliklerle doluydu belki ama o güzelliklerin pek azı nefesimizi böylesine kesebildi.

1


2




CODENAME KINGDOMS

KRALLIKLAR KAN VE İNSAN ÜZERİNE KURULURLAR

Bu sene E3'te pek az yeni oyun duyuruldu ama hiçbiri Codename Kingdoms kadar büyük bir sürpriz değildi. Microsoft Konferansı'nda gladyatör benzeri bir adam ketum bir ifadeyle karanlık bir dünyanın içinden üstüme yürürken "Vallahi Spartacus'ün oyunu geliyor" dedim içimden. Ama sonra birden hiç beklenmedik bir şey oluyor; kılıcın üzerinden damlayan kan oyunu yapan firmanın isminin yazdığı bir taşa düşüyor yavaşça. Crytek yazıyor taşın üzerinde, gözlerime inanamıyorum.

An itibariyle, geçici adıyla Codename Kingdoms hakkında bildiğimiz tek şey bu; oyun Gladiator, Spartacus benzeri bir atmosferde, büyük ihtimalle Antik Roma döneminde geçiyor. Bundan sonrası ise saf spekülasyon. Nihayet Crytek'in alışıldık FPS'lerinin dışına çıkması güzel haber. Birden fazla farklı oyun üzerinde çalıştıklarını biliyorduk zaten. Ekipleri sürekli büyüyor bir yandan da, yakında daha fazla ve daha farklı Crytek oyunları karşımızda olacak.

SONY'DEN PEK GEÇ BİR ATAK

PARA VERENE DAHA ÇOK PSN

Xbox 360 ile PlayStation 3 arasındaki rekabette Microsoft'un en büyük kozu Xbox Live'dı. Paralı olmasına rağmen sunduğu hizmetlerle oyuncuların favorisiydi, PSN ise yavaş gelişimi ve sorunlarıyla hep zayıf kaldı Xbox Live karşısında. Sony yıllarca rekabetin gerisinde kaldıktan sonra E3'te yeni paralı servisi PlayStation Plus'ı duyurdu. Senelik 49, üç aylık 18 dolara satın alınabilecek üyelikler sayesinde konsola özel DLC'lere, demolara ve betalara erken erişim imkânına, otomatik yamalama ve her ay bir tam sürüm PSN oyununa sahip olabileceğiz. Üstelik online oyun hizmeti bedava olarak kalmaya devam edecek. Ne kadar ilgi görür bilinmez. Diğer yandan Microsoft da boş durmuyor ESPN'de yayınlanan maçları Xbox'dan izleme imkânı duyurdu. Netflix servisini falan da düşününce sanki yılda 49 dolar değil 490 dolar toplasa Sony zor yetişir Xbox Live'a.






Sefalet oyun boyunca karşımızda olacak, bambaşka bir Amerika var bu oyunda.

HOMEFRONT

Çıkış Tarihi: **22 Şubat 2011**
Platformlar: **PC, PS3, Xbox 360**

HALF-LIFE İLE MODERN WARFARE'İN DRAMATİK ÇOCUĞU

Homefront yeni değil bir senedir THQ'nun dilinde aslında. Yine de Frontlines'ın yapımcısı Kaos Studios tarafından geliştiriliyor olması ve bu oyundakine benzer bir hikâyeyle Kuzey Kore'nin ABD'yi işgalini konu alması dışında pek de ilgi çekmemişti. Ama THQ oyunu E3'teki bayrak gemisi olarak seçince bir anda kendimizi işgalin orta yerine bulduk. THQ standının girişinde yükselen askeri barikat, silahlı gözcüler, fuarda uygun adım dolanan bir bölük Kuzey Kore askeri ve dev afişleriyle bir anda bakışları üzerine çekti Homefront.

THQ Red Faction'lar, Warhammer'lar dururken bu oyunu seçtiyse boşuna değil. Evet, hikâye ilginç ama Kuzey ve Güney Kore neden birleşmiş, Japonya nereden esmiş de onlara katılmış, böyle bir denklem cidden Amerika'yı işgal edebilir miymiş çok kafaya takmaya gerek yok. Çünkü olan olmuş, yıl 2027 ve ABD topraklarının işgali çoktan bitmiş bile. Bizim rolümüz bu işgal ortamında direniş güçlerine katılmak. Ama hayat kolay değil çünkü ABD'nin çöküşüne yol açan 10 yıllık enerji krizi, üstüne dev EMP saldırıları ve savaşın izleriyle yokluk içinde kavrulan gariban bir Amerika burası. Oyunun konusu kısaca Amerikan İntifadası.

Halen bir ABD hükümeti ve ordusu var bir yerlerde ama dört bir yana dağılmış, gücünü ve koordinasyonunu kaybetmiş. Sivillerden oluşan direniş gücünün ise hiçbir şeyden haberi yok. Demonun başında bizi direnişçilerin üssünde gezdiriyorlar. Sefalet ve korku içindeki kampta ayakta kalmak için nasıl mücadele ettiklerini görüyoruz. Evler ve barakalar arasında dolaşırken Half-Life 2 gibi hissettiriyor oyun. Video yok, her şeyi oyun içinde görüyoruz ve kime yaklaşsak bize dönüp konuşmaya, derdini anlatmaya başlıyor.



Sadece uzun zamandır hasret kaldığımız bu Half-Life hissi bile Homefront'un dikkate alınmasına yeter. Ama demo aksiyon sahnelerine geçip de o sıkı çatışmanın ortasında bulunca kendimizi, oyun buram buram Modern Warfare kokmaya başlıyor. Tüm FPS dünyası adına bundan daha iyi bir karışım düşünebiliyor musunuz?

Homefront'ta bundan fazlası da var ve beni asıl etkileyen bu oldu, adı "Drama Engine". Oyuna yerleştirilen bu yapay zekâ sizi oyundan koparmadan, videoya falan geçmeden, tam da sıcak çatışmanın ortasında dramatik sahnelerle karşılaşmanızı sağlıyor. Mesela karşıdan bir kamyon geliyor ve siz roket atarla vurunca havaya uçup üzerinize doğru havalanıyor, o anda refleksinizi çalıştırmalı ve hemen kaçmalısınız. Çoğu oyunda bu tip önceden planlanmış "scripted" denen olaylar olur. Drama Engine'in farkı siz ne zaman ve hangi açıdan vurursanız vurun o kamyonu kafanıza yiyecek olmanız. Veya üzerinize doğru bir düşman koşuyor, tam sizi vuracakken bir arkadaşınız düşmanı vurup sizi kurtarıyor. Ama oyun bu olayı gerçekleştirmek için sizin o yöne bakmanızı bekliyor ki kaçırmayasınız. Yani belli bir noktada belli bir şey yapmanıza gerek kalmadan ve siz farkına varabilecekken oluyor her şey. Karışık bir sistem ve ne kadar gerçekleştirirler bilemiyorum. Ama son zamanlarda izlediğim en dramatik ve zengin savaş oyunu demolarından biriydi Homefront. Bu işi becerirlerse hem Homefront'un hem de Drama Engine'in aksiyon oyunlarının tadına tat katacağına şüphe yok.



E3'ÜN EN İYİ ŞOVU

E3 bir oyun fuarından öte dev bir şov. O yüzden en iyi reklam yapanın da kıymetini bilmek gerek. Bu sene Microsoft bedava Xbox dağıtır, Activision parayı şarkıcılara saçarken, bütçesini ve zekâsını aynı anda kullanan tek bir firma vardı: THQ. İşte yıllarca unutulmayacak Homefront kampanyasından enstantaneler.



Fuar çevresinde günlük otopark ücreti 40-50$ ama fuar alanının tam karşısında otopark bedava. Tabii sadece Kuzey Kore kontrol noktasını geçip camına Kuzey Kore bayrağı asana!



Tam bir bölük, yani yüz küsur Kuzey Kore askeri fuar alanını uygun adım marşlıyor. İşgali daha iyi nasıl hissedebilirsiniz?


Koca bir tabak Kore yemeği. Üstelik sadece 2$!!! Amerikalılar komünizme gittikçe ısınmaya başlıyor.



THQ standının girişi, dikenli tellerin üzerinde kocaman şu yazıyor "BÜYÜK LİDERİMİZE BOYUN EĞİN VE ÖZGÜRLÜĞÜNÜZE KAVUŞUN"



Kore Halk Ordusu'nun özel timi laf olsun diye değil halkı demo odasından uzak tutmak için görev başında.

THQ öylesine akıllı bir reklam yapmıştı ki Kuzey Kore işgalini hissettirmekle kalmadı fuar alanında, "O kadar da kötü olmayabilir, beleş otopark ve ucuz Kore yemeği iyiymiş" diyen Amerikalılar bile vardı. Kim Jong-il görse gurur duyardı valla.

RAGE

Çıkış Tarihi: **2011**
Platformlar: **PC, PS3, Xbox 360**

id'İN KUYRUKLU YILDIZI GECELERİMİZİ YOK EDECEK

FPS'nin ve FPS manyaklığının mucidi, Doom'un, Quake'in yaratıcısı id Software... Oyun dünyasına en büyük türlerinden birini hediye eden id, tam 13 yıldır ilk defa yeni bir fikri mülkle çıkıyor karşımıza. Peki, biz heyecanlanıyor muyuz? Açıkçası E3'e giderken pek de heyecanlı değildim. O kadar uzun zamandır aynı demoları gösterip duruyorlar ki "Artık çıksa da oynasak" dışında bir yorumum olamazdı. Ama Rage'in yapımcılarından Matt Hooper'dan oyunu tekrar dinleyince gaza geldim. O günden beri "Rage'i gördünüz mü? Gördünüz mü Rage'i diyorum!" diye dolanıyorum.

Matt oyunun demosunu göstermeye başlar başlamaz daha ilk kareden id Tech 5 ile üretilen grafiklere dalıp gittim. Oyundaki her bir obje, her bir karakter, haritanın her bir parçası öyle incelikle işlenmiş, öylesine detaylı ve güzel gözüküyor ki. Ekran görüntülerinde ne gördüysek bugüne dek kanlı canlı önümde ve Xbox360'da bile su gibi akıp gidiyor. Bu sefer tam 40 dakika boyunca ve beş farklı bölümünü göstererek oynadı Matt ve birbirinin aynısı obje, mekân, karakter falan görmek o kadar zordu ki. Baş döndürücü bir detay ve çeşitlilik vardı karşımda.

Tuğbek: Megatexture teknolojisi gerçekten çalışıyor demek. Ne yalan söyleyeyim ben ilk duyduğumda saçma bulmuş, gülmüştüm buna.
Matt: Kendi gözlerinle görüyorsun işte. Şu an içinde dolaştığım bu büyük harita tek bir dokudan ibaret ve bu sayede her köşesini fırçayla çizer gibi ince ince işledik. Mesela bu kanyonlarda birbirinin aynısı iki kaya çıkıntısı bulamazsın.

Evet, gerçekten kayalar apayrı ve Matt kanyonların arasından buggy'siyle çatışarak geçerken gözüm manzaraya çatışmanın kendisinden daha fazla takılıyor. Ama aklım da bir yandan az önce konuştuğumuz Crazy Joe karakterinde.

Tuğbek: Ya karakterlere takıldım ben. Hepsinin grafik detayının süper olacağını tahmin ediyorduk ama sanki kişilikleri daha da renkli.
Matt: Bunun için çok çalışıyoruz. Oyunda karşına çıkan herkesin farklı hikâyelerle, tepkilerle oyunu renklendirmesini istiyoruz.
Tuğbek: Peki bu Crazy Joe oyundaki önemli bir karakter mi? Üzerine çok uğraşıldığı belli.
Matt: Aslına bakarsan değil. Oyun açık dünya ile çizgisel oynanışın bir karışımı biliyorsun. Yani istediğin yere gitmekte özgürsün ama bir yandan da görevler ve olaylar seni sürekli yönlendiriyor. Bizim görevimiz aslında Wellspring'e gitmekti. Ama biliyoruz ki yol üzerinde Crazy Joe'nun ilginç kulübesini görünce her oyuncu durup "Bu da ne acaba?" diye sormadan yapamayacak. O yüzden o kulübede karşınıza çıkacak karakterden size anlatacağı hikâyeye, çıkınca başınıza geleceklere kadar her şeye büyük özen gösteriyoruz.

Bu arada Matt, Wellspring'e doğru ilerlerken yolu haydutlar tarafından kesiliyor. Araç üstünde kısa bir kapışmadan ve yolda bir gözcü kulesini roketatarla havaya uçurduktan sonra yolumuza devam ediyoruz. Wellspring'in girişinde standart bir "Kimsin, ne istiyorsun yabancı?" muamelesinin ardından kasabaya giriyoruz. Fallout, Borderlands gibi oyunların yanında müzikleri duyunca Firefly dizisini de anmadan edemedim. İsmini altındaki su kaynağından alan Wellspring, görev alabileceğimiz onlarca NPC, aracımızı geliştirebileceğimiz bir tamirhane, alışveriş yapabileceğimiz ya da kumar oynayabileceğimiz mekânlarla dolu, felaket sonrası bir dünya için gayet canlı bir kasaba.

Kasabada uzun bir tur atıp her bölgesini gezip karakterlere tek tek göz atıyoruz. Bu yavaş ve uzun bir gezi ama içerisi öylesine renkli ki zerre sıkılmıyorum. Güp güp atıyor kalbim. Sonunda su kaynaklarını zehirleyen haydutları tepelemek için kasabanın altındaki dehlizlere iniyoruz. Buradaki çatışma sahnesini id daha önce de göstermişti. Ama bu sefer yeni silahları tanıtıyorlar. Bunlardan en ilginci Yıldırım Oklu Kurmalı Yay! Çok şık bir Crossbow'a benziyor silah ama elektrik yüklü oklar atabiliyor. Sessiz olması bir yana suda duran 2-3 düşmanın arasına çakınca hepsini elektrik çarpıp kızartıyor. Sonra Matt önceden hazırladığı, üzerine bomba yerleştirilmiş uzaktan kumandalı arabasını bırakıyor yere. Minik araba rutubetli







Tuğbek: Mutantların hepsi aynı değil gibi.
Matt: Evet karakterlerin birbirinden farklı gözükeceğinden bahsediyoruz ya, düşmanlar da dahil buna.
Tuğbek: Yok davranışlarını kastediyorum ben.
Matt: Ghost'ları diyorsun, üzerinde etnik tarzda dövmeler olanlar.

Bu arada bir tanesi kenardan fırlıyor, tavanda bir şeyleri tutarak bir parende atıyor ve tam önümüze konup elindeki orağı geçiriveriyor. Çifteden çıkan saçmalarla birlikte de geldiği hızla savrularak yere yapışıveriyor. Çok mutant gördük sevgili okur ama emin olun böylesine "zeki, çevik ve ahlaklısı"na rastlamadık. Dead City bölümü bittiğinde ben hiç de doymuş hissetmiyorum Rage'e. Eğer fuar on beş dakika sonra kapanmayacak olsa "Hadi baştan oynayalım!" diye tutturacağım.


Fallout 3'ün vermek isteyip veremediği havayı RAGE'de buram buram soluyacaksınız.



koridorlarda gidiyor, bir kapıdan içeri dalıyor, içeride üç tane haydut ve BOOM!

Tuğbek: Şimdi bu araba bizzat kendi üretimimiz mi?
Matt: Evet oyunda küçük mühendislik harikaları yaratıp kullanabiliyorsun.
Tuğbek: Ben bu oyuna baktıkça Fallout gibi bir RYO olacakmış gibi geliyor. Bak mühendislik de varmış, neden ısrarla FPS diyorsunuz oyuna?
Matt: FPS demiyoruz ama "Bu oyun bir FPS ve çok daha fazlası" diyoruz.
Tuğbek: RYO yani =)
Matt: Demiyoruz öyle…
Tuğbek: Ben buggy'leri nasıl modifiye edeceğimizi merak ediyorum.
Matt: Bunu gösteremem henüz ama bir sonraki bölüm daha çok ilgini çeker sanırım.

Su kaynağını kapatıp farklı bir kasabayı açıyor Matt. Bu bölümü ilk defa gösteriyorlar E3'te. Burası oyunun daha başları ve ilk buggy'mizi yapabilmek için bu araçların üretildiği kasabaya gelmişiz. Ama dost canlısı değil bu arkadaşlar ve bir araba parçası için fazlaca kan döküyoruz (halbuki bizim İrfan Usta'ya söylesek bize bulurdu ucuza, neyse). Böylece ilk defa oyunda uzun uzun insanlarla çatışmayı görüyorum. Belli ki birileri yapay zekâyı bitirmiş ve çok da güzel olmuş.

Son olarak Dead City'ye götürüyor Matt bizi. Burası, hakkında çok az şey bildiğimiz, hükümetin mutantlar üzerinde deneyler yaptığı bir yer (hikâye Fallout'a sardıkça kıs kıs gülmeden edemiyorum). Dead City diğer mekânlardan daha da farklı, daha da ürkütücü. Oyunun muhteşem görselliği, detay zenginliği, hikâye anlatımı nefesimi kesmiş durumda.

Rage'i ilk defa görmüyoruz ama id daha fazla detay ve daha fazla Rage gösterdikçe gözlerimizin önünde oyun ete kemiğe bürünüyor. Biz başta bu grafiklerin yarısı yalan çıkar, yarısı da sadece süper PC'lerde çalışır derken oyun Xbox360'ta bile harika grafiklerle yağ gibi akıyor. Biz başta id öyle hikâye ve karakter yaratmayı beceremez derken oyun Fallout'a taş çıkaracakmış gibi görünüyor. Artık oyuna dair tek korkum böylesine detaylı bir yapımın, ince ince işlenmiş oyunun küçük, kısa, dar kalması. Ama id o kadar uzun zamandır çalışıyor ki oyun üzerinde, devasa bir ülkeyi oya gibi işleyecek vakitleri vardı. E3'ten sonra Rage'e dair umutlarım daha da arttı, eğer azıcık olsun FPS merakınız varsa bu oyunu en heyecanla beklediğiniz ilk üç arasına yazın.

1 

2 

1- RAGE'in silah çeşitliliği üzerine epeyce kafa patlatılmış.

2- Haritaların büyüklüğü konusunda pek bir fikrimiz yok ancak ulaşım konusunda sıkıntı çekmeyeceğimiz kesin.



Evet, kolonları kesip düşmanların başına çatıları yıkabiliyorsunuz.



METAL GEAR SOLID: RISING

JUDAS IS RISING

İşin sonunda "yaşasın yeni kral" diyecek miyiz gerçekten çok merak ediyoruz ancak Metal Gear Solid'in Snake ailesi dışındaki ikinci kahramanı Raiden'ı kanlı canlı karşımızda görmek neresinden bakarsanız bakın, heyecan vericiydi. Gizlilik gerektiren aksiyondan, şimşek hızı aksiyona yatay geçiş yapacak olan serinin bu haline ilk başta burun kıvırsak da, ilk elden şahit olduğumuz oyun mekanikleri, "neden olmasın be" dedirtmeyi başardı bize. Artık sağır sultanın bile duyduğu üzere yeni oyunun kahramanı Cyborg Raiden olacak ve önümüze geleni, o dillere destan "yüksek frekanslı kılıç" ile biçeceğiz. Oyunun yapımcısı Shinegobu Matsuyama'ya göre, istersek gizlenerek de ilerleyebileceğiz ancak oyunun tüm dinamikleri Raiden'ın hızı ve çevikliğine dayalı olacak. Gizlenmek istersek de muhtemelen çatıları kullanacağız.

Açıkçası daha önce hiç nişan alarak kılıç kullanmamıştık. Elbette ki düşmanların belli bölgelerini kesmemizi sağlayan oyunlar vardı ancak bu kez işler biraz daha farklı… Raiden kılıcını savurmadan hemen önce bir süreliğine kılıcın ineceği yeri görebiliyor. Savurduğunuz andaysa düşmanızı aynen bölebiliyorsunuz. Oyun motoru kullanılarak standart bir düşmanın en fazla kaça bölünebileceğiyle alakalı bir teknoloji demosu yapılabilirmiş ancak Raiden'ın karpuzları ince ince dilimlediğini gördükten sonra buna gerek kalmadığını fark ettik. Kısacası evet, haldır huldur düşmanlara girişebileceğiz ancak o sırada tam olarak ne yaptığımızın da farkında olacağız. Bir düşmanın zırhında açık bir nokta var mı, karşımızdaki düşmanın neresi zayıf, robotların eklem yerleri nerede gibi ayrıntılara dikkat etmek zorunda kalacağız. Raiden'ın ana silahı kılıç olacak ancak demoda ikinci silah olarak küçük bıçaklardan da yararlanıyordu. İşin bizi üzen tek kısmı senaryoyla ilgili bilgi verilmemesi oldu. Görünüşe bakılırsa oyun MGS 4 döneminde geçecek ancak daha Raiden'ın, "bizim Raiden" olup olmadığı bile muallak bir konu. Eh, dedik ya Kojima'nın adı bile geçse, beklenmeyeni bekleyebilirsiniz.


Ve evet, aynı muameleyi her şeye uygulabiliyorsunuz.



RED FACTION: ARMAGEDDON

KIZIL KIYAMET

İşte kendini yeniden inşa etmeyi başarabilmiş bir seri... RF: Guerilla nasıl bizi şaşırttıysa, Armageddon'un da bu kadar iyi çıkması bizi o kadar az şaşırtıyor.

Oyunumuz Guerilla'nın iki nesil sonrasında geçiyor ve Alec Mason'ın torunu, Darius Mason'ı oynuyoruz. Alec'ten Darius'a geçen süre zarfında kızıl gezegen tasviri zor bir tahribe tanıklık etmiş. İnsanlar Mars yüzeyinde yaşayamayacaklarını anlayıp yeraltına inmiş ve on yıl boyunca Mars'ın derin tünellerini ve gizli madenlerini yaşanabilecek bir hale getirmeye çalışmışlar. Ve başarmışlar da... Ta ki Mars'ta yalnız olmadıklarını bir uzaylı saldırısıyla anlayana dek. Elbette ki bu noktadan sonra yeraltındaki yaşam mücadelesi bambaşka bir boyut kazanıyor.

Peki, yeraltı neden bu kadar önemli? Her şeyden önce Red Faction'ın düsturu olan "her şeyi yok et" kapsamına tavanı da dahil ettiği için… Sarkıtlar, dikitler, sütunlar, mağaralar, kayalar... Artık gerçekten de yok edecek daha fazla "her şey" var. Ve tabii onları yok etmek için kullanacağımız daha fazla "alet". Bunlardan ilki muazzam Magnet Gun. Bu silah mantıksal olarak Gravity Gun ile Portal Gun kırması gibi çalışıyor. Silahımızı ilk ateşleyişimizde fırlatacağımız objeyi, ikincisindeyse hedefi seçiyoruz ve objemiz hedefe doğru son hızda çekilmeye başlıyor, bu kadar basit. O yeterli olmadığında diğer yeni oyuncağımız Nano Forge devreye girecek. Birçok fonksiyonu olacakmış ama sadece biri gösterildi: Tamir. Bununla her şeyi tamir edebilirsiniz, tabii sonra yeni Mech Suit'iniz L.E.O. ile yıkmaya karar vermezseniz. Aa, evet, L.E.O.'dan bahsetmedik mi? Kendisi kocaman ve yıkım için yaratılmış bir mech suit olduğu için unutmuşuzdur, olur arada öyle şeyler…

Armageddon, Red Faction serisinin en yeni, en karanlık ve en güçlü üyesi olmaya geliyor ve biz onu canlı canlı gördüğümüzden beri aynı şeyi düşünüyoruz: İşte kendini yeniden inşa etmeyi başarabilmiş bir seri. Epey sağlam bir şekilde hem de.





Çıkış Tarihi: **2011**
Platformlar: **PC, Xbox 360**

X-COM

ZİYARETÇİLERİMİZ BU KEZ YANLIŞ ZAMANDA GELİYOR

Bioshock 2'nin yapımcısı 2K Marin iki ay önce X-COM serisini canlandıracağını açıklayarak büyük sürpriz yapmıştı. Stüdyonun yöneticisi Martin Slater ile 1950'lerden kalma klasik bir Amerikan mutfağında buluştuk ve oyunu konuştuk. 90'ların ikinci yarısına damgasını vuran X-COM oyunları sıra tabanlı taktik stratejilerdi. Şimdi 2K seriyi canlandırırken FPS türüne de geçiş yapıyor. Daha oyun yüklenirken dayanamayıp soruyorum:

Tuğbek: Oyunun türünü değiştirmek cesurca bir hareket, hâlâ çok seveni var ve başınızın etini yiyecekler.
Martin: Evet, oyunun türü değişti ama bence ilk oyunları hatırlayanlar seriye ne kadar bağlı kaldığımızı gördüklerinde saygı duyacaklar.

Bu arada oyun açılıyor, 50'lerin klasik bir arabasından 50'lerin klasik bir ajanı çıkıyor, bir hangara giriyor, asansörle aşağı, X-COM üssüne iniyor. Grafikler Team Fortress kadar olmasa da karikatür havasında. Üssün içinde dolaşıyoruz ve Martin bahsettiği saygının kaynağını gösteriyor.

Martin: X-COM'ların asıl karakteri ana haritadaki strateji, teknoloji geliştirme, istihbarat gibi parçalardan oluşuyordu. Üssün içinde dolaştıkça bunların daha da gelişerek X-COM'da yer aldığını göreceksiniz. Bu oyun düz bir FPS değil. Görevlere çıktığınız zaman örnekler toplayıp, bunlar üzerinde deneyler yaparak yeni silahlar geliştirebiliyor olacaksınız.

Üssü uzun uzun geziyoruz, insanlarla konuşuyoruz, haritadan mevcut durumu kontrol edip son geliştirilen silahlara göz atıyoruz. Cidden boşa konuşmuyor Martin, bahsettiği her şey var üste. Ama…

Tuğbek: Bunlar güzel ama ben hiç X-COM hissi alamıyorum oyundan. Bütün bu 50'ler atmosferi, karakterler falan eski seriden çok uzak değil mi?
Martin: Böyle olmasını özellikle istedik. Çünkü o yıllar Amerika'nın altın çağıydı. Evlerin, mahallelerin tertemiz ve güzel olduğu günler. Ayrıca grafiklerin oldukça steril olmasının da sebebi bu. Bu sayede uzaylı istilası, onların yapısı ve izleri çok büyük bir kontrast yaratıyor.

Bu arada haritadan bir imdat çağrısını seçip olay noktasına intikal ediyoruz. Tabii bir X-COM oyununda bunu koca kasa bir sedan araba, kemik çerçeve gözlükler ve elde çifteli tüfeklerle yapıyor olmak garip geliyor.

Tuğbek: Görevler önceki X-COM görevlerine benzer olacak mı? Seri o konuda çok iyiydi.
Martin: Evet benzer görevler görebileceksiniz. Mesela bu görevde uzaylı ihbarı gelmiş ama ne olduğunu tam bilmiyoruz. Ama gelir gelmez bir şeylerin ters olduğunu hissediyoruz. Sokaklar boş, garip bir sessizlik var. Mahalleyi gezip neler olduğunu çözmemiz gerekiyor.

Ne olabilir ki? Uzaylı istilası işte. Kısa sürede bulup çatışmaya giriyoruz. Uzaylılar yapışkan, garip siyah toplar. Oyunda çok farklı bir sürü uzaylı tipi olacakmış. X-COM ekibinin geliştirdiği silahları deniyoruz üstlerinde. Yıldırım silahı, yangın bombası falan hoş olmuş. Arada bir adamımız ve mahallenin yarısı ölmüş olsa da görevi başarıyla tamamlıyoruz. Arabamıza dönmek için tekrar sokağa çıktığımızda tatsız bir sürpriz bekliyor bizi. Tepemizde şimşekler çakıyor ve koca bir monolit havada süzülmeye başlıyor. Nedir bu, bir fikrimiz yok ama çifteli tüfekle alt edilecek bir şeye benzemiyor. Biz arabamıza doğru koşarken o da arkamızdan ateş açıp vurduğu yerde ne varsa moleküllerine ayırıyor.





+360 derecede kaynayanlar

LEVEL UP

"E"de bakim, bi de "3"

Olmazdı ki o zaten. İki sene öncesine kadar sadece "business"a odaklanmaya kadar veren E3, geçen senekinden de canlı bir şekilde karşımızdaydı. Tekrar hoş geldin ve hoş bulduk. İhiii!

Hareket edelim

Kinect ve Move'un piyasaya çıkacak olmasıyla, sıkı oyunculara daha çok hitap eden oyunları da hareket desteğiyle oynayabileceğiz. Fazla kilolara son!

Nasıl oluyo ki o?

Sıkılmış bir şekilde spor oyunlarını ve tabii ki Kirby'yi izlerken, bir anda patlayan 3DS ne yalan söyleyelim, aldı aklımızı. O değil de, o grafikler nedir yahu? MGS, Resi falan da cabası.

Dead Space 2

Kuşkusuz fuarın yıldızlarından biriydi. Tamam, belki hemen her basın toplantısında aynı videoyu koyarak biraz kabak tadı verdiler ama oynamak için deliriyoruz işte.

Peki ya biz?

E3 kendine geldi ama diğer yandan da hardcore oyuncuların unutulduğu bir E3 olarak da anılacaktır ilerleyen yıllarda. Büyük oyun firmalarının basın konferansları adeta spor salonu gibiydi.

Tükenen fikirler

Killzone 3, Gears of War 3, Fable 3, Dead Space 2 derken, "yeni oyun" diye ağlaşır olduk. Yeni diye duyurulan 3rd Birthday bile on küsur senelik Parasite Eve'in devamı, o derece bir sıkıntı var yani.

Deme be!

Bir zamanların en karizmatik konferanslarını düzenleyen Konami, elalemin dalga malzemesi oldu. Engrish'in dibine vuran Japon dostlar mı istersiniz, sahneye yarma güreşçiler çıkaran garabet yapımcılar mı? Nerede Kojima, nerede Yamaoka?

Çeneniz sıkılsın

Dünyanın en büyük stadyumlarında oynanan Dünya Kupası, seyircilerin sesleri, tezahüratları olmadan geçip gidiyor. Ne vuvuzelaymış arkadaş! Defans ve orta sahanın birbirini duyamaması yüzünden kaç takım elendi…

LEVEL DOWN

-360 derecede donanlar

ASSASSINS CREED BROTHERHOOD



EZIO AUDITORE DI FIRENZE VE YOLDAŞLARI

Ezio artık öylesine büyük bir efsane haline gelmiş ki düşmanları savaşı onun kapısına, Villa Auditore'ye taşımışlar. Assassin's Creed II'nin bittiği yerden hikâyeyi, sevgilisinin koynundan Ezio'yu alıp oyuna başlıyoruz yapım ekibinden Stéphane Assadourian ile. Dört bir yana gülleler yağarken ve Ezio'nun şehri yerle bir olurken Stéphane oyunu anlatıyor. Bunun sadece suikastçılarla tapınak şövalyeleri arasındaki bir dava olmaktan çıkıp aileler arası savaşın da başladığını söylüyor. Kapımıza dayanan ise Rodrigo'nun oğlu Cesare Borgia. Ezio çatıdan atlayıp amcasıyla konuştuktan sonra villasının bahçesinden zıpladığı gibi bir atın terkisine oturuveriyor.

Tuğbek: Aaa! Siz de mi at koydunuz oyuna?
Stéphane: Evet aslında ilk oyundan beri istiyorduk bunu. Ama oyuna yerleştirecek vaktimiz olmamıştı hiç, bu sefer atlamadık.
Tuğbek: Sık sık at kullanabileceğiz o zaman oyunda.
Stéphane: Evet ayrıca at üzerinde dövüşebileceksiniz de. Ama merak etme her at bunun gibi çılgın olmayacak, şu an şehir bombardıman altında olduğu için bu at biraz ürkmüş vaziyette.

Dar sokaklarda atımızı deli gibi sürerken bir duvar yıkılıyor ve at takla atarken Ezio fırladığı gibi bir direğe tutunup çatılara tırmanıyor. AC'nin o şahane atlama zıplama akrobasileri (buna Ubisoft neden serbest koşu der ki?) ile surlara ulaştığımızda savaşın bu sefer bambaşka bir boyutta olduğunu görüyoruz. Çünkü karşımızda muhafızlar falan değil resmen koskoca bir ordu var.

Tuğbek: Amanın kaç asker var burada?
Stéphane: Yaklaşık 30.000 asker görüyorsun şu an, ayrıca kuşatma kuleleri, toplar… Tam anlamıyla bir kuşatma bu.

Surlardaki toplarla düşmanın ilerlemesini yavaşlatmaya, sivillerin kaçabilmesi için vakit kazanmaya çalışıyoruz. Bu arada yan taraftan bir kuşatma kulesi sura ulaşıyor ve düşman çıkıyor surlara. Burada AC'nin yeni akrobasilerinden birini görüyoruz; adı asansör! Yüksekteki bir ağırlık hızla aşağı inerken Ezio'yu bir saniyede yüksek bir kulenin tepesine çıkarıveriyor. Daha çok akrobasi, yaşasın!

Tuğbek: Dövüş sisteminde bir şeyler yaptınız mı?
Stéphane: Bir hayli… Artık kılıç dövüşleri çok daha hızlı, sert ve kanlı. Oyuncunun eskisine göre daha saldırgan olmasını istiyoruz, yapay zekâ da böyle davranıyor. Aynı anda birden fazla düşman saldırıyor artık ve onları alt etmek için zincir saldırılar kullanıyorsunuz. Mesela ilk düşmanı boğazından deşiyorum, ikincinin karnına kılıcımı saplıyorum ve üçüncüyü de silahımla vuruyorum. Bu hareketlerin hepsi zincirleme. Sloganımız "İlk sen vur ve hızlı ol".



Buradan hikâyeye dönüyor oyun, oralarını uzun anlatmayayım ama siz videoları mutlaka izleyin. Sonuçta evi başına yıkılan Ezio, güç ve çürümenin başkenti Roma'da alıyor soluğu ve bu sefer tek başına baş edemeyeceği bir düşman olduğu için karşısında, çevresine topladığı suikastçilerle bir kardeşlik kuruyor. Stéphane bunu gösterdiği bir bölümü açıp tek kişilik oyundaki takım oyununu gösteriyor.

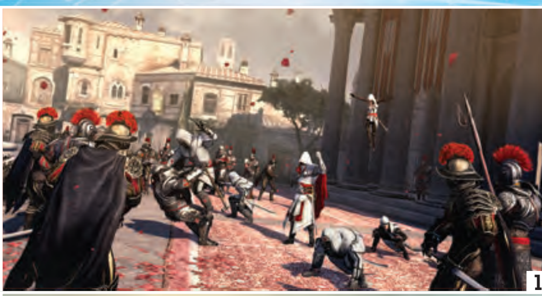
Stéphane: Karşı çatıdaki askeri öldürmem kolay değil, beni görebilir. O yüzden diğer bir suikastçiyi çağırıyorum. İnce bir kartal sesi duyuyorsun, arkadaşım gelip muhafızın işini bitiriyor ve sonra çatılar arasında kayboluyor.
Tuğbek: Bu şekilde yapılan her saldırı başarılı oluyor mu? Mesela o arkadaşın muhafızı kesemeyip işi eline yüzüne bulaştırma şansı var mı?
Stéphane: Tek bir hedef olduğunda hayır, her seferinde ustalıkla yapıyorlar işi. Ama birden fazla düşman varsa hepsiyle baş edemeyip öldürülme şansları var. Ve öldükleri zaman o dostunu sonsuza dek kaybetmiş oluyorsun. Bu yüzden dikkatli olmalısın.

Sonra çatılardan iniyoruz ve Stéphane işi artistliğe vuruyor. Ezio'yu muhafızlar sarıyor, bir el hareketi, bir kartal sesi ve nereden geldiği belli olmayan oklar muhafızların işini bitiriveriyor. Aslında ben bu sahneleri Ubisoft Konferansı'nda görmüştüm. Ama oyun içinde bu kadar iyi çalıştıklarını görmek gerçekten şaşırtıcı.

Tuğbek: Çok havalı gözüküyor bunlar ama her el kaldırdığımızda çevremizdeki bütün düşmanlar ölmeyecek umarım.
Stéphane: Hayır bu da incelik gerektiren bir şey.



Çıkış Tarihi: **16 Kasım 2010**
Platformlar: **PC, PS3, Xbox 360**







ARTIK ŞEHRE AT SIRTINDA GİREBİLECEĞİMİZİ BİLİYORUZ. YALNIZ AT ÜSTÜNDE ÇARPIŞMALARLA İLGİLİ BİR DEĞİŞİKLİK, EKLEME FALAN YAPTILAR MI, KİMSE BİR ŞEY SÖYLEMEDİ

1- Artık yalnız takılmak zorunda değiliz. Fakat yoldaşlarımızı da yalnız bırakmamız gerekiyor. Lakin hedeflerini %100 indirseler de düşmanın göbeğinde tek başlarına kaldıklarında çok etkili olamıyorlar.

2- Wanted'ın güzelliği de bu. Ava giden avlanırken onu avlayan da ava gitmiş ve avlanmış oluyor. Hepimiz öleceğiz kısaca.

Saldırmadan önce planlamanı yapmalı, arkadaşlarını doğru noktalara yerleştirmeli ve onları doğru zamanda kullanmalısın. Bu destek özelliğinin bu kadar sorunsuz işlemesi de maharet istiyor.

Sonra yine konferansta gösterilen hikâye kısımlarına girince ben Stéphane'a teşekkür edip oyunun multi oynandığı yere doğru kaydım. Sonuçta Brotherhood'un en büyük bombası seriye ilk kez çok oyunculu modları getiriyor olması. Şansıma sekiz kişilik bir maç başlamak üzereydi ama ben son katıldığımdan sekiz seçenek içinden en mendebur avatarı seçmek zorunda kaldım. Yeni oyunda tek kişilik senaryoya da sahne olan Roma'da 8 oyuncu karşı karşıya geldik. Modun ismi "Wanted", yani aranıyoruz yani durmadan, hem de ne aranmak. Herkese bir diğer oyuncu hedef olarak veriliyor, yani siz birinin peşindesiniz biri de sizin. İşin pisliği şehirdeki tüm sivillerin de bu seçtiğimiz sekiz avatarla aynı olması. Benim ilk hedefim alımlı bir bayan, ekranın altındaki radar sayesinde onun olduğu yere geliyorum ama aynı tipten dört tane var. Hangisi oyuncu, kestirmek zor. Üstelik hedefim yerine sivil öldürürsem puan kaybederim. Bir an dört tipten biri duraksıyor ve kısa bir süre için koşuyor. Evet, artık hedefimi tanıyorum. Ama sessizce ve çaktırmadan takip etmeliyim ki hem o kaçmasın hem de peşimde biri varsa beni takip etmesin. Hedef bir ara sokağa girdiğinde koşup ensesine saplayıveriyorum bıçağı, 100 puan!

Bu arada ekranda kırmızı bir uyarı çıkıyor, suikastçim hemen ensemde, var gücümle tırmanıyorum en yakın duvara, çatıdan çatıya uçup kendimi samanların arasına bırakıveriyorum. İzimi kaybediyor, 100 puan daha! Ekranda birinci olduğumu yazıyor, heyecanlıyım ama o da ne... Birinci oldum diye peşime iki suikastçi birden takıyor oyun. Sokaklarda çaktırmadan ilerliyorum ama karşıdan koşturarak biri üzerime geliyor, hızla arkama dönüyorum kaçmak için ama o anda arkamdaki sinsi hançerini böğrüme sokuveriyor. Yükselmek kolay ama orada kalmak zor.

On beş dakika boyunca sekiz kişi birbirimizi kovalayıp duruyoruz şehirde özgürce. Tam bir hedefi yakalayacağım, bir başkası kesiveriyor. Birini bıçaklıyorum, anında sırtıma bıçak yiyorum. Heyecan ve eğlence had safhada. Assassin's Creed 2'nin çok iyi bir tek kişilik oyun olduğunu biliyorduk ama artık çok oyunculu modda da iddialı. Eğer böyle eğlenceli 3-4 modu daha varsa oyunun, emin olun FPS'lerin pabucunu dama atar.



OGZ CASTİNG AJANSI



Yazın gelmesiyle yeni sezon için başvurular yoğunlaştı sayın oyungezerler. Acayip kalabalık yaptı ajans yine. Evet, Batuhan Hangün yine başvurusunu yaptı ancak bu ay maalesef kendisini alamıyoruz. Bu ay bizi kendimizden geçiren benzerlik, arabasını yıkatırken gördüğü yalnız süpürge ile hüzünlere boğulan hoş mahlaslı oyungezer Aciz Meftun ve deliler gibi Modern Warfare 2 oynadığını düşündüğümüz Doruk Gür. İleriki yıllarda Eurovision sunuculuğunda göreceğimizi umduğumuz Yalçın Özveren'e, Emincan Oflaz'a ayrıca teşekkürler. Engin Dinçerden, Starkiller zaten Samuel Witwer'dan modellenmişti ve Ali Yasin Akalın, Ethan da Pascal Langdale adlı aktörden çizilmişti. Herkese teşekkürler. Ajans başvurusu için: faruk@oyungezer.com.tr



R2D2 - Bildiğin süpürge



Michael Weston - Makarov





GERÇEKLER HÂLÂ ÇOK EĞLENCELİ

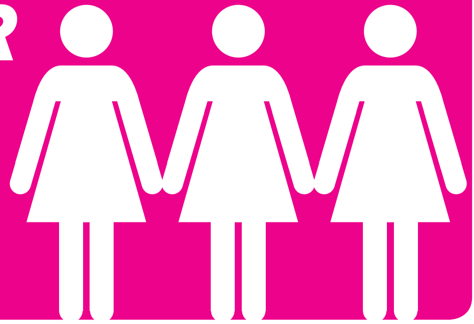
2010 yılı başlayalı altı ay oldu. ***Üzerimizden koca bir E3 geçti.*** Peki bizim pazar ne alemde, neler yapar? Aslına bakarsanız son derece ilginç gerçeklerle karşı karşıyayız. Rakamları sıkıcı bulan tayfadansanız, bir de aşağıdakilerin ne kadar ilginç olduklarına bakmanızı öneririz. Hani, arada sizin için küçük dosya konuları yapıyoruz ya, arkadaş sohbetlerinde cephanesiz kalmayasınız diye… Hah, işte bu da onlardan biri... E3'ü de düzenleyen ESA'in (Entertainment Software Association) ABD genelinde yaptığı ve E3 sırasında sonuçlarını açıkladığı taze bir araştırmadan derledik. **"Beyin bedava, niye yük taşıyasınız ki?"** Gerekeni yapın ve şu bilgileri bir yere kaydedin, bakarsınız lazım olur.

%64

Başka oyuncularla da oyun oynayanların oranı. Bu oran geçen yıl **%62**, bir önceki yıl **%59**'du.

KADINLAR

18 yaşından büyük kadınlar oyun oynayan nüfusun **%33**'ünü oluştururken, 17 yaş ve altı erkekler **%20**'sini oluşturuyor.



%93

Ebeveynlerin büyük bir kısmı çocukları oyun satın alırken onların yanında bulunuyor.



%17

Sıklıkla oyun oynayan kitlenin online oyun satın alma oranı.

34

Oyuncuların ortalama yaşı

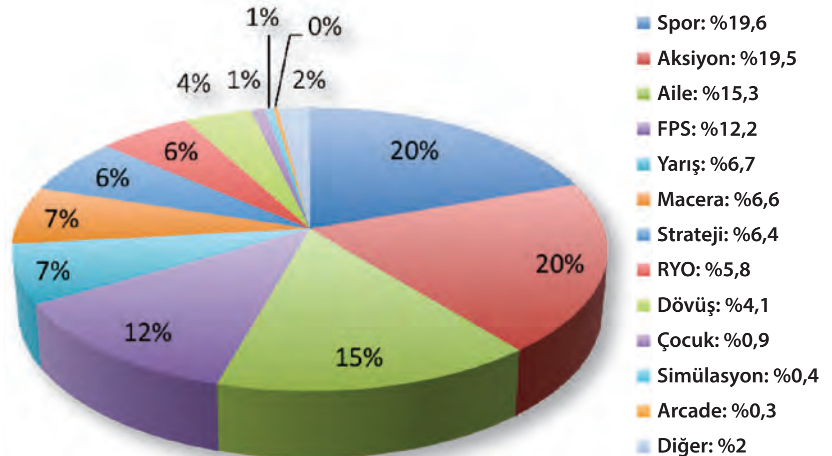


%67

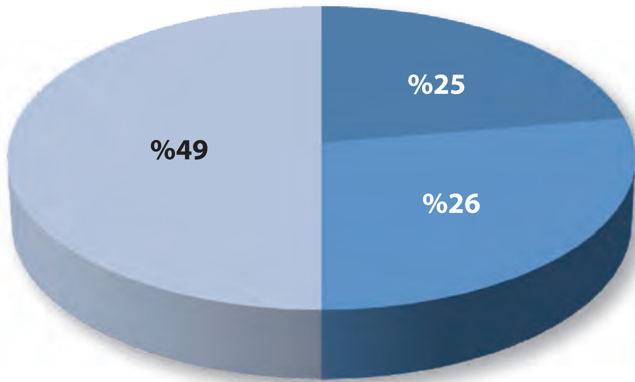


Her yüz ABD evinin 67'sinde video oyunları oynanıyor.

HANGİ OYUN TÜRÜ DAHA POPÜLER







OYUNCULARIN

- %25'i 18 yaşın altında
- %49'u 18-49 yaş arasında
- %26'sı 50 yaşın üzerinde (çocuk işi mi?)



TÜM OYUNCULARIN



%60'ı erkek, %40'ı bayan

%48

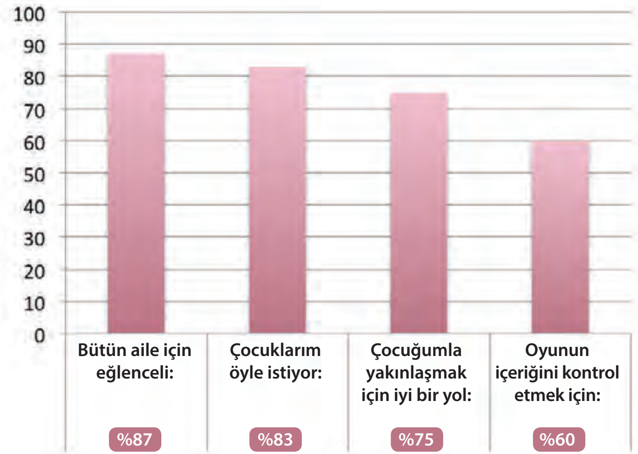
Ailelerin en az haftada bir çocuklarıyla birlikte oyun oynama oranı.

40

Sıklıkla oyun satın alan kitlenin ortalama yaşı. Bu kişilerin %54'ü erkek, %46'sı bayan

12 YIL Oyun oynayan yetişkinlerin ortalama oyun deneyimleri. En sık oyun oynayan kitle içinde erkeklerin oyun geçmişi ortalama 13, bayanların 10 yıl.

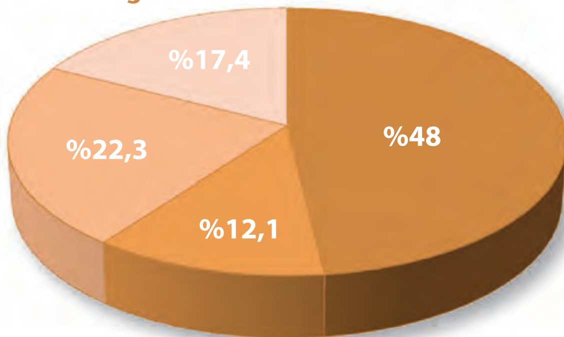
AİLELER ÇOCUKLARIYLA BİRLİKTE OYUN OYNUYOR, ÇÜNKÜ:



%64

Ailelerin büyük bir kısmı video oyunlarının çocuklarının üzerinde pozitif bir etkisi olduğunu düşünüyor.

HANGİ YAŞ GRUBU OYUN DAHA ÇOK SATTI



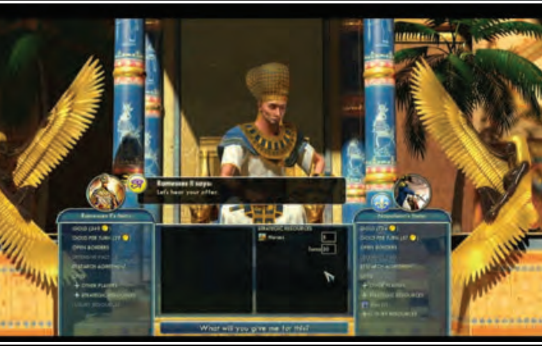
- HERKES İÇİN (E): **%48**
- HERKES İÇİN (E 10+): **%12,1**
- GENÇ (T): **%22,3**
- YETİŞKİN (M): **%17,4**

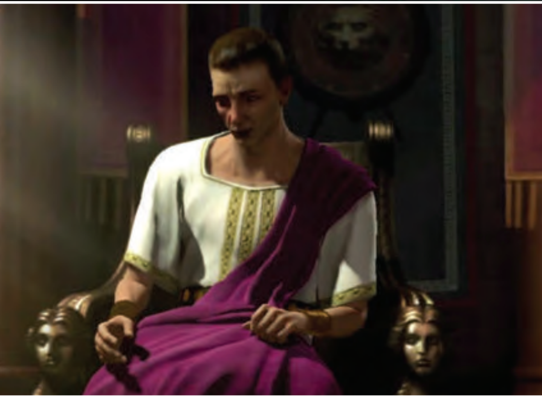
%97

Çocuklarının oyunlarını takip eden ailelerin oranı.









CIVILIZATION V

Çıkış Tarihi: **21 Eylül 2010**
Platformlar: **PC**

UYGARLIK KURMAK İÇİN SON ÇAĞRI

Şu aralar en heyecanla beklediğim oyun Civilization V, zira yıllardır her oyunu sektirmeden, suyunu çıkararak oynadığım bir seri varsa budur. 2K standında Firaxis'den Peter Murray'yi yakalayınca soru bombardımanına tutuyorum. O bana oyunu göstermeye çalışıyor ama bu kadar soru arasında ne mümkün!

Tuğbek: Artık her karede bir birim olacakmış, birimleri üst üste dizemeyecekmişsiniz doğru mu?
Peter: Öncelikle artık kareler yok, harita altıgenlerden oluşuyor.
Tuğbek: Neden peki?
Peter: Bu sayede çapraz daha hızlı gitme olayından kurtulduk, ayrıca haritanın parçaları daha uyumlu oturuyor birbirine. Ve evet, bir altıgende sadece bir birim durabiliyor artık.
Tuğbek: Ama o zaman savaşlar bir yana birimleri haritada hareket ettirmek zor olmayacak mı? Birbirlerini itip duracaklar.
Peter: Bunu bir sorun olarak değil oyuncunun önündeki yeni bir mücadele olarak görmek lazım. Artık birimleri bir yerden bir yere götürürken daha dikkatli olmalı, her adımınızı daha ince hesaplamalısınız.
Tuğbek: Ya bu çok büyük bir değişiklik, savaş sistemi ne hale geldi peki?
Peter: Öncelikle top ve gemi gibi uzun menzilli birimler geri geldi. Savaş sırasında askerlerinizi nasıl yerleştirdiğinize önem vermek ve menzilli birimleri iyi kullanmak gerekiyor.



Burada Peter önceden hazırladıkları bir cepheyi gösteriyor. Roma İmparatorluğu, İngilizlerin kapısına dayanmış, az sayıdaki birim itina ile yerleştirilmiş. Önce topçular tepelerdeki düşmanları yumuşatıyor, piyadeler son vuruşu yapıyor. Belli ki artık çok daha az birimle oynayacağız ve belli ki birimlerin bulunduğu stratejik noktalar çok daha önemli. Ama bu önceden kurulduğu belli olan cephe gibi düzgün ve düzenli cepheleri biz ne kolaylıkla kuracağız, soru işaretleri var kafamda. Bu arada yeni altıgen sistemi çok daha iyi ve oyun cidden şahane gözüküyor.

Tuğbek: Diplomasi tarafında ne yenilikler var?
Peter: Pek çok şeyi geliştirdik ama bence en önemlisi şehir devletleri. Bunlar tek bir şehirden oluşan ve asla yayılmaya çalışmayan devletler. Bunları ele geçirmek yerine iyi ilişkiler kurabilir, ticaret ve ittifak amaçlı kullanabilirsiniz. Ayrıca her şehir devleti ile dostluğun farklı bonusları olacak.
Tuğbek: Yani o şehir orada duracak ve biz saldırıp almak yerine dost kalmayı daha kârlı bulacağız.
Peter: Aynen öyle.
Tuğbek: Bu da büyük bir değişiklik. Bu arada arayüz de hayli değişmiş.
Peter: Evet, önceki oyunlarda arayüzde bulunan her türlü bilgi halen burada. Ama artık belli bir hiyerarşi içindeler ve ulaşması çok daha kolay. Özellikle seriye yeni başlayanlar çok daha rahat edecek bu arayüzde. Ayrıca danışman sistemini de oyuncuya daha faydalı olacak şekilde değiştirdik.
Tuğbek: Faydasını bilemem ama başımı şişirmesinler yeter.
Peter: Kesinlikle şişirmeyecekler.
Tuğbek: Kafa şişirmek derken, bu sefer müzik koymadınız umarım, o işi hiç kıvıramıyorsunuz.
Peter: Aksine müziklerimiz var ve bu sefer cidden seveceksiniz. Oyun için toplam üç saati geçen canlı orkestra kaydı yapıldı. Oyunda dört farklı kıtanın temalarını taşıyan (Asya, Avrupa, Afrika ve Amerika sanırım) ve her bir tema için savaş ve barış zamanları için ayrı çalan toplam sekiz müzik var. Tümü orkestra müziği ve oyuncuyu sıkacak şeylerden uzak durduk.

Tamam burada keselim çünkü bu muhabbet bitmez. Zafer sistemi deli gibi değişmiş ve on farklı zafer opsiyonu var, vassal sisteminin yanı sıra kukla hükümet koymayı akıl etmişler, boş şehri höt diye alamıyorsunuz belli miktar saldırmak gerekiyor, toprak satın alma sistemi, kaynak dağılımında komple geliştirme, çok oyunculu modun baştan yaratılması… Böyle uzayıp gidiyor. Ben her ne soru sorduysam Peter sektirmeden doğru cevabı veriyor. Firaxis hiçbir şeyi atlamadan, eski oyuncuya yabancı hissettirmeden oyunu baştan aşağı yenilemiş. Elbet bu değişikliklerin hepsi mutlu etmeyebilir bizi ama art arda sayınca öyle heyecanlı ki, 21 Eylül'e ışınlanası geliyor insanın.



PORTAL 2™



BİLİM ADINA FARKLILIKLARIMIZI BİR KENARA KOYABİLİRİZ. SENİ CANAVAR...

Çıkış Tarihi: **2011**
Platformlar: **PC, Xbox 360, PS3**

Portal 2 adını duyduğumdan beri avuçlarım ve o portalları bilumum yerlere yamayarak dünyaya yeni bir açıdan bakacak olan zihnim kaşınmaya başlamıştı. Bu yüzden E3'teki ilk randevumun Valve ve Portal 2'nin proje yöneticisi Erik Jonhson'la olması büyük bir isabetti. Karanlık ve küçük bir odada daha ilk günden yorgun gözüken Erik oyunu anlatmaya başladığında oyunu oynamıyor veya oynatmıyor olmalarına içerledim biraz. Neyse ki Sony konferansındakinden daha fazla ve daha açıklayıcı bir ton videoyla gelmişlerdi.

İşe hikâyeyi anlatan videoyla başladık. İlk oyundan bu yana çok uzun zamanlar geçmiş ve laboratuarımız hayli dağılmış halde. Ama GLaDOS ortalığı toparlayıp yeniden inşa etmekle meşgul. Bize biraz bozuk haliyle, ilk oyunda onu öldürdüğümüzü unutmamış. Bu sefer yeni karakterler de var, mesela komik olma çabasındaki diğer bir Personality Core olan Wheatley. Bir yanı kırık, bir yanı yeni inşa edilmiş laboratuarda GLaDOS ile mücadeleyi sil baştan alıyoruz gibi. Ama bana sorarsanız hikâyenin bu kadar önemli noktalarını ilk videolardan bu kadar kolay ortaya koyuyorlarsa, bunun tek sebebi hikâyenin beklenmedik nice sürprizlerle dolu olmasıdır.

Videoda bozuk parçaların çöpe gidişini, duvarların yeniden oluşturulmasını, Aperture Science'ın yeniden hayat buluşunu görüyoruz. Ama bir yandan gördüklerim ilk oyuna göre daha karmaşık, daha alengirli mekânlar. Hatta arada yeşillikler, çürümüş parçalar falan göze çarpıyor.

Tuğbek: Portal 2 ilk oyuna göre daha karmaşık mı olacak?
Erik: Portal 1'in uyandırdığı sürpriz hissini ikinci oyunun da yaratmasını istiyoruz. Bunun için de büyük oranda yeni oyun mekaniklerini kullanıyoruz. Bulmacayı kafanda kurup gerçekleştirince verdiği başarı hissi büyük bir ödül olur ya, bu oyunda da aynısını yakalamak istiyoruz. Portal 2'nin hayranlarını tatmin etmesi bizim için bir görev. Ve sürpriz hissini yaratmak zor, ilk oyunu oynadınız, içinde portallar vardı öyle değil mi?

Ya Erik'le bir iletişim sorunumuz var ya da o sorumu cevaplamak yerine vermediği cevabın sebeplerini sıralamayı seviyor. Tam "Yahu börtü böcek var oyunda, karışık işte!" diyecekken söz ettiği yeni oyun mekaniklerini gösterip ilgimi dağıtmayı başarıyor.

Benim en büyük korkum portalları geliştirmeye kalkmalarıydı. Neyse ki sevimli turuncu ve mavi portalımız yerli yerinde duruyor. Kırmızı, mor portallar koyup hangisinin hangisine açıldığı şüpheli dörtlü, beşli portal komboları falan yok (cidden korkmuştum bundan =). Oyunu yeni portallar ekleyerek değil, çevre etkileşimini artıran yenliklerle geliştirmişler. Bunların neler olduğunu yan tarafta görebilirsiniz.

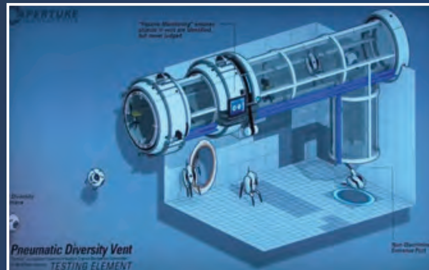
Daha fazla hikâye, daha uzun oynanış, yeni oyun mekanikleri, daha karışık mekânlar ve bulmacalar. İlk oyunun doğasını en az değiştirerek en çok ilerlemeyi hedeflemiş Valve belli ki. Ama bunun yeterli olacağından şüpheliyim.

Tuğbek: İlk oyun Orange Box'ın parçasıydı. Portal 2

APERTURE LABORATUARLARI TEST DİYAGRAMLARI



Excursion Funnel: Bu hareket bacaları, sizin belli bir doğrultuda yerçekiminden bağımsız olarak hareket etmenizi sağlıyor. Bitiş noktasına portal açarak farklı bölgelere yönlendirebiliyorsunuz.



Pneumatic Diversity Vent: Bu dev borular giriş noktasından ağır bile olsa bütün objeleri vakumlayıp, boru boyunca ilerleterek çıkış noktasından kusuyor. Giriş noktasına portal açarsanız portalın diğer ucundaki her şeyi de vakumlatabiliyorsunuz.



Aerial Faith Plate: Bu platformlar önceden ayarlanmış bir noktaya doğru hızla fırlatıyor sizi. Kullanımı basit gibi görünse de genelde olmayacak yerlere yolladığından, havada portal açıp bir yerlere kaçmak falan gerekebiliyor.



ise ayrı satılacak, bu nasıl değişiklikler getirdi?
Erik: Daha büyük bir oyun yaparken kullanabileceğiniz şeyler var. Mesela oyunun ezici bir zorluğu olmasın diye yeni öğeleri uygun bir ritimde çıkarıyoruz oyuncunun karşısına. Oyuncu hikâye içinde adım adım yeniliklerle tanışıyor ve sonunda da önüne ciddi mücadeleler koyabiliyoruz. Bu da oyunun çok daha zengin ve uzun olmasını sağlıyor.

Tuğbek: Ama ilk oyun 3 saat kadar sürüyordu. Bulmaca üstüne bulmaca şeklinde giden bir akışta sürenin uzaması sıkmayacak mı?
Erik: Half-Life gibi bir oyunda dövüş yorgunluğu olur. Oyuncular çatışmaktan yorulur ve nefes aldığı, hikâyenin ilerlediği bölümlere ihtiyaç duyar. Bu Portal'de daha zor çünkü hem bulmacalardan dolayı hem de düşündüklerinizi gerçekleştirmekten yoruluyorsunuz. Hem oyunu pek çok farklı kişi, mesela çocuklar da oynuyor, herkesin öğrenme süresi farklı. Hikâye hem bunu kolaylaştırıyor hem de oyun içindeki öğelerin kullanımını eğlenceli hale getiriyor. Bu hikâye ve bulmaca dengesini oturtmak önemli. Bunu da bir odaya oturup konuşarak çözemezsiniz. Düzgün bir akış sağlayabilmek için oyunu sürekli oynamak ve izlemek zorundasınız. Şu an bizim en çok yaptığımız da bu. Bu sayede oyunun nasıl geliştiğini, hangi noktada nelere ihtiyaç olduğunu görebiliyoruz. Kimileri cilalamak diye küçümsüyor ama bunu doğru yapmak çok önemli. Kısacası bu konuda iş hikâyeye ve aktörlere düşüyor.

Tuğbek: Peki bunun ötesinde yeni bir şeyler var mı?
Erik: Sanırım en büyük yenilik artık bir co-op modu olması. Bu mod için ürettiğimiz haritalar tek kişilikte göreceklerinizden tamamen farklı ve çok daha zorlu.

Tuğbek: Peki iki kişilik mod hikâyeyi mi takip edecek?
Erik: Tam olarak değil ama bir şekilde de bağlanacak.

Açıkçası Erik dünyanın en hoş sohbet adamı değil ve ağzından laf almak zor. O yüzden ben en çok merak ettiğim iki soruyu art arda sorarak bitiriyorum sohbetimizi.

Tuğbek: Oyun gelecek sene çıkacak demiştin, 2011'in neresine düşecek belli mi?
Erik: Bunu biz de bilmiyoruz henüz.

Tuğbek: Peki Jonathan Coulton'un şarkıları olacak mı oyunda yine?
Erik: Muhtemelen.

Aperture Science'a girmek bizi eskisi kadar heyecanlandıracak mı bilemiyorum ama emin olduğum bir şey varsa bilim adına tekrar denek faresi olmaya bugünden hazır olduğumuz. Şu ana kadar gördüklerimiz ve GLaDOS'un son söyledikleri bunun için yeterli: "Biliyor musun Chell, biz bayağı benziyoruz aslında, sen beni denedin, ben seni denedim, sen beni öldürdün, ben s… Oh hayır. Bir dakika. Sanırım ben seni henüz öldürmedim. Hmm… Düşünecek bir şey işte."

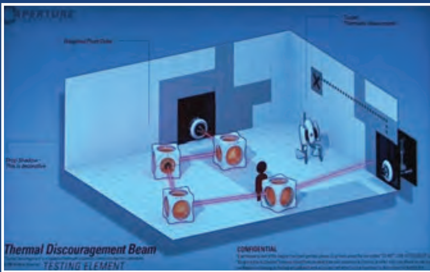




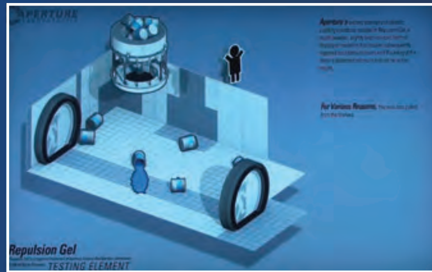
GABE NEWELL'DAN AĞIR ÇARK

Eğer seneler boyunca PlayStation 3'e ve Sony'ye demediğini bırakmamış olan Gabe Newell'ın Portal 2'yi çıkıp Sony Konferansı'nda tanıtacağını birilerinden duysaydık çok büyük ihtimalle kafasına vurur, "Ne içtin kardeşim" diyerek geyiğimizi yapardık. Ama garip bir endüstrisi bu, en katı prensipler bile bu değişim dalgaları arasında çatırdayıveriyor.

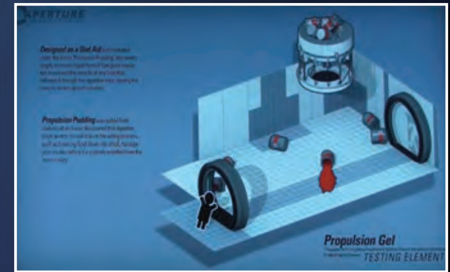
Ama kafamızı karıştıran, Gabe abinin Portal 2'nin PS3'e çıkışını açıklarken aynı zamanda Steam uyumuyla geldiğini söylemesi. İş orda kalsa Portal 2'de Steam achivement'ları olacağını düşünür geçerdik. Ama sohbet ederken Valve'ın PR'ı "Steam'in PS3'e gelmesi hakkında ne düşünüyorsunuz?" diye sorunca anladık ki iş sadece Portal 2'den ibaret kalmayacak. Sony Steam'in kendi platformuna bulaşmasına izin vermez ki! Ama içimizden bir his Portal 2'nin Steam'i PS3'e sokan Truva Atı olabileceğini söylüyor.



Thermal Discouragement Beam: Bu dokunduğunu kızartan lazerle hem taretleri dağıtabiliyorsunuz hem de kapıları açan güç noktalarını aktif hale getiriyorsunuz. İçinden geçtiği Pivot küplerin yerini ve açısını değiştirerek yönlendiriyorsunuz.



Repulsion Gel: Bu mavi boya, üzerinde zıpladığınızda sizi çok daha yükseklere fırlatıyor. Portallar aracılığıyla haritanın istediğiniz yerine yayabiliyor ve normalde ulaşamayabileceğiniz yerlere zıplayabiliyorsunuz.



Propulsion Gel: Turuncu renkteki boya ise hızını arttırıyor. Repulsion Gel gibi bunu da haritada sağa sola yayabiliyorsunuz.

BLIZZARD'A SORSAK YA SON GARDİYANI

E3 bir şekilde oyun dünyasını bir araya getirmeyi başarsa da fuarda gözlerimizin boşa aradığı isimler de oldu. Mesela Blizzard'dan eser yoktu fuarda. Starcraft'ın eli kulağında, Diablo yolda, yahu neredesin Blizzard? BlizzCon'un her sene daha da büyümesinin şımarıklığı içindeler muhtemelen. Çünkü sene başından kendilerininki hariç hiçbir fuara katılmayacaklarını duyurmuşlardı.

Kimi firmalar da fuarda sadece toplantı odası kiralamakla yetinmişti. Bir Activision, Atari standı falan yoktu fuarda. Bethesda gibi kimi firmaların standı ise kapalı kutuydu, randevusu olmayanı almıyorlardı. Basın kartımız olduğundan sorun değildi bu bizim için. Ama fuara iş değil de oyun amaçlı gelen binlerce kişi için bu isimler hayal kırıklığı oldu.

Elbette görmeyi beklediğimiz pek çok oyun da hayal kırıklığı yarattı. Mesela Ubisoft'un I Am Alive'ı sessiz sedasız yayınlanan videosu dışında kayıptı. Molyneux'nün daha önce Natal teknoloji videosu olarak gösterilen Kate & Milo'sunu da kimseler göremedi. Daha pek çok oyun vardı "yahu nerede bu" dedirten ama sanırım hiçbirinin yokluğu The Last Guardian kadar hissedilmedi. Geçen E3'te ortaya çıktığından beri yaralı Trico'muzdan haber almak için bekliyorduk, oyunla ilgili bilgi kırıntısı için debeleniyorduk. Bu sene oyunun ismi sadece "The Last Guardian yok muymuş?" sorularının içinde geçti.



DEUS EX: HUMAN REVOLUTION

SPECTOR'DAN SONRASI

E3 öncesi yayınlanan videosu sayesinde fuarın en heyecanla beklenen oyunlardan biriydi Human Revolution. Deus Ex efsanesini bir kez daha karşımızda görmenin heyecanını saymıyorum bile.

Güzel bir şehir manzarasıyla başladı demo. Kamera şehre doğru alçalıp özel bir şirkette güvenlik uzmanı olarak çalışan Adam Jensen'in gözlerine geçerken şehrin olabildiğince canlı ve gerçekçi yansıtılmış olduğunu gördük. Şehrin kalabalığındaki insanlar bir yandan kendi işlerini gördükleri gibi, etraflarında olanlara da tepki veriyorlardı. Yani silahınızı çekip kalabalığın arasına atlamadan önce iki kere düşünmeniz gerekecek oynarken... NPC'lerin doğal tepkileri aynen diyaloglara da yansımış. Çoğu oyunda kazık gibi dikilip sorulara yanıt veren karakterlerdense, gerçekten sohbet ediyormuş havasında konuşan, sohbetin gidişatına göre duygularını hareketleriyle belli eden bir doğallık kazandırılmış karakterlere.

Gösterimin bundan sonraki kısmı oyunun daha çok çatışmalarına odaklanıyordu. Jensen sırtını bir sipere dayayıp gözetlediği gardiyanın arkasını dönmesini bekledikten sonra güzel bir "take down" hareketiyle onu yere yıktı. Geliştiriciler, çatışmalardaki sinematik anlatıma da epeyce bir özen göstermişler. Jensen ne zaman düşmanını estetik bir hareketle yıksa, kamera anında üçüncü kişiye dönüyordu. Sonrasındaysa gizlilik yetenekleri sahneye çıktı ve "Augmentation"ların yararlarını gördük. Daha önceki Deus Ex'lerdeki nanoteknoloji eklentileri yerine bu sefer mekanik eklentiler kullanıyoruz. Duvarları yıkabilecek kadar güç veren eklentiler bir yana, görünmezlik, nesnelerin arkasını görebilme gibi eklentiler de emrimizde olacak. Gösterimin kalanı da zaten bu eklentilerin nasıl şov amaçlı kullanılabileceğini gösteriyordu. Her ne kadar gösterimde Adam Jensen önüne geleni öldürmeyi seçmiş olsa da, yapımcılar eğer istersek ilk Deus Ex gibi kimseyi öldürmeden de oynayabileceğimizi iddia ediyorlar.

Oyunda bir diğer önem verilen noktaysa senaryo anlatımı. Uzunca bir süre kimin iyi, kimin kötü olduğunu çözemeyecekmişiz. Oyun bize neyin doğru ya da yanlış olduğunu kesinlikle söylemeyecek. Tamamen akış içinde kendi bildiğimizi okuyacağız ve güveneceğimiz şey sadece kendi karar verme yetimiz olacak. Yapımcılar şu sırada oyun dünyasını biraz daha genişletmeye çalıştıklarını söylüyorlar. Oyun şu anki haliyle 30 saatin üzerinde bir deneyim sunacak şekilde hazırlanıyor. Oyun gerçekten iyi olacak gibi görünüyor, olmazsa da sorun değil Warren Spector'un sözü var: "Merak etmeyin, eğer Deus Ex'i batırırlarsa ofislerini bombalayacağım!"

Çıkış Tarihi: **Mart 2011**
Platformlar: **PC, PS3, Xbox 360**





Oyunda seçilebilecek 3 sınıf olmasına rağmen çeşitliliği bunların ekipmanlarıyla oynayarak sağlıyoruz.

Çıkış Tarihi: **15 Ekim 2010**
Platformlar: **PC, PS3, Xbox 360**


Helmand Vadisinde sürülebilen APC araçların Battlefield'daki kadar etkili olmayacağını bize gösteriyor.

MEDAL OF HONOR MULTIPLAYER BETA

TOPLA TÜFEKLE OLMAZ BU İŞLER

Piyasada güçlü bir rakibiniz varsa ne yapmalısınız? Yarım yamalak aldığım ekonomi derslerinden öğrendiğim kadarıyla, aynı kalitedeki ürünü, pazarı kıracak şekilde eş veya daha düşük fiyatta satarsınız. Tabii bunun yanında reklam giderleri, dağıtım anlaşmaları gibi zorunlu olan ekstra harcamaları saymıyorum. Çünkü elinizde geçmişte her oyuncunun bir şekilde oynadığı, Medal of Honor gibi bir isim varsa bunlara ihtiyaç duymayabilirsiniz.

E3'te görebileceğiniz ilginç sunumlardan biri de gökyüzünden inen ekranlarla oynanan Medal of Honor Multiplayer tanıtımıydı. Şayet sahneye 20 kişi çıkarıp devasa ekranlarda oyunu oynuyorsanız, izleyenlerde ister istemez bir beklenti oluşuyor. Boş beklentilere kapılmaktan hiç ama hiç hazzetmeyen bir ekip olarak tahmin edebileceğiniz üzere EA'in elinden tuttuğumuz gibi betanın içinde bulduk kendimizi.

OYUN DERGİLERİYLE SALDIRMALIYIZ

Aranızdan elbette ki yeni Medal of Honor'un multiplayer ortamlarda fazlasıyla Modern Warfare'e benzediğini iddia edenler çıkacaktır. Doğruya doğru, haklısınız. Silahların akıcılığından puan topladıkça gelen bonuslara ve hedef alma sistemine kadar pek çok şey MW'yi andırıyor. Ama MoH'un tek esin kaynağı MW değil...

Betada takım görevi ve takım saldırısı adı altında iki değişik oyun modu bulunuyordu. Biri bildiğimiz Team Deathmatch, diğeriyse kısmen Bad Company 2'nin oyun modu Rush'ı andırıyor. Bu seçenekte belirli görevleri yerine getirdikçe ilerliyor ve açılan haritada sona doğru ulaşmaya çalışıyorsunuz. Zaman zaman bir barikatı havaya uçururken, bazen de bir noktayı elde tutmak yeterli oluyor. Oyunun puan sisteminin MW2'den arak olduğunu söylemek istiyorum ama olası dava tehditlerine karşı sadece "andırdığını" belirtmek daha akıllıca olacak sanki. Düşmanı öldürerek gelen 10 puanın üzerine, bunu ne şekilde yaptığınıza dair bonuslar ekleniyor. MW2'de de olduğu üzere hedefinizi başka birine saldırırken indirmeniz veya kafasından vurmanız alacağınız puanı etkiliyor. MW2'de toplanan kelle sayısına göre gelen Killstreak ödülleri de MoH'da bu puanlara göre geliyor. Havan topu saldırısı ve birimlerin yakınlarındaki hedefleri harita üzerinde görebilmelerini sağlayan radar opsiyonu açabildiğim ilk seçeneklerdi ki ilerledikçe benzer bonuslar da çıkıyor. Puana bağlı ödül sistemini çok tuttuğumu söyleyemeyeceğim çünkü en az Modern Warfare kadar karambol dolu olan bu oyunda düşmanınızı hangi şartlar altında vuracağınızı çoğu zaman seçemiyorsunuz.

HATTA OYUN DERGİLERİNE SALDIRMALIYIZ!

Unreal motoru kullanan tek kişilik bölümlerin aksine çok oyunculu modlar Bad Company ve Battlefield 1943'te tercih edilen Frostbyte motoru kullanıyor. Betada yer alan iki haritanın ikisinin de gerek yapı, gerekse görsel manada çok ilgi çekici olduklarını söyleyemeyeceğim. Kabul şehrinin harabelerinde geçen takım maçı modu betadaki en büyük hayal kırıklıklarımın başında geliyor. Medal of Honor gerçekten Modern Warfare 2'ye rakip olmak istiyorsa, onların yaptığı gibi mümkün olduğunca çok noktayı detaya boğması gerekiyor. Bunun yerine dört tarafı benzer dokularla kaplı hapishane misali kapalı alanlarla, birbirinden ayırt edilemeyen sokaklarla bölümlerin işe yaramayacağı çok bariz. Bunun yanı sıra silahların hiç tepmemesi, üstüne hemen hemen her silahın aynı hissiyatı vermesi de oyunun geleceği hakkında çok parlak tahminler yapmaktan alıkoyuyor bizi.





THE LORD OF THE RINGS WAR IN THE NORTH

BUÇUKLUĞUN KADERİNİ BEKLERKEN KUZEY'İN YAŞADIĞI SAVAŞ

Bir oyun, tek bir söz üzerine bu kadar güzel kurulabilir mi? "Yüce sağ eliyle kuzeyde rahatça sorun yaratabilirdi Sauron" demiş Ak Gandalf, "ama bir avuç kahraman bunu engelledi". İşte War in the North bu bir avuç kahramanın mücadelesini konu alıyor ve bizim için en güzeli ne biliyor musunuz? Oyun "bize" hitap ediyor. Goblin kanı akıtmaktan tutun, aksiyonu da, rol yapmayı da dibine kadar vurdurmaktan çekinmiyor War in the North. Mass Effect benzeri -fakat ahlaki seçim gerektirmeyen- bir diyalog sistemini de, geliştirilebilir yetenekleri de, co-op modu da, özelleştirmeyi de Yüzüklerin Efendisi evrenine yetişkin temalar eşliğinde yeni bir oyun kisvesinde yediriyor. Biz Warner Bros.'a çoluk çocuk için Aragorn's Quest yapıyor diye kızıyorduk ama onlar meğerse bir yandan bizi de tatmin etmek için plan yapıyorlarmış. Snowblind! Lütfen rezil etme şu oyunu, o kadar hasretiz ki tatlı bir LotR oyununa, vallahi çocuğumuzu bile kesecek duruma geldik.









GEARS OF WAR 3 VS KILLZONE 3

DEVLERİN SAVAŞINDA ARADA KALAN YİNE BİZ OLACAĞIZ

E3 fuarında yeni oyunların ve teknolojilerin ortaya çıkması bizi heyecanlandırsa da, ne yalan söyleyelim oyun sektöründeki devlerin açık açık savaşa giriyor oluşu bize ayrı bir keyif veriyor. Bir yandan hareket algılayıcı ve 3D teknolojileri oyuncuların karşısına ilk kez çıkarken diğer yandan uykusuz gecelerde hayalini kurduğumuz, yıllar boyu nasıl olacağını merak ettiğimiz pek çok önemli yapım da E3'te ete kemiğe bürünmüş halde gözlerimizin önündeydi. Pek az sürprizli ve hayli sıkıcı geçen Microsoft ve Sony konferanslarından geriye aklımızda iki önemli yapım kalmıştı; Killzone 3 ve Gears of War 3. Aramızda geçen bol ketçaplı sayısız tartışmanın ardından hangisinin bizi daha çok etkilediğine zor da olsa karar verebildik.

TESTEREM OLMADAN ASLA!

Microsoft Konferansı'nda Kinect'in gölgesinde kalan Gears of War 3 ile başlayalım. Gears of War 3 E3'ten önce duyurulmasına rağmen hakkında pek az bilgi vardı. İkinci oyun büyük değişiklikler yapmadan oynanışı geliştirip daha büyük savaş alanları sunmuşken, zaten düzgün olan sisteme Gears of War 3'ün neler ekleyebileceğini merak ediyorduk. Oyunun baş tasarımcısı Cliff Blezinski'nin oyunun senaryosunu tanıtmak üzere sahneye üç arkadaşıyla beraber gelmesi bizi heyecanlandıran ilk önemli detay oldu, zira bu tek kişilik senaryo artık iki yerine dört kişiyle oynanabilir anlamına geliyordu.

Gösterilen demoda (Cliff abi oynuyor gibi yapıyordu) daha önce Gears of War oyunlarında göremeyeceğimiz türden ormanlık bir alanda ilerliyoruz. Derinlemesine incelediğimizde savaş alanının dört kişilik grupların rahatlıkla manevra yapabileceği kadar geniş olduğunu fark ediyoruz. Bu noktada Sony Konferansı'na kaydığımızda Sony'nin bu nesilde önemli silahlarından birine dönüşen "Halo katili" Killzone çıkıyor karşımıza. Oyun ikinci bölümün hemen ardından devam ediyor. Düşman ırk Helghast'ların lideri Visari'yi öldürerek önemli bir zafer kazanan ISA askerlerinden Sev ve Rico'nun, savaş gemilerinin yok olmasının ardından gezegenden kaçmaya çalışmalarına tanık olacağız. Killzone 2'nin endüstriyelleşmiş kahverengi şehirlerinin ve sarı çöl karakollarının yerini bu sefer donmuş buzullar alıyor.

Visari'nin yokluğunda Helghast'lar arasında çıkan iç savaş sonucunda o zamana kadar zor günlere saklanan bütün gizli silahlar açığa çıkmış ki bunların arasında konferansta oldukça ses getiren jetpack'lerden minigun ve mini roket atara kadar pek çok silah var. Gears of War 3'e baktığımızdaysa hemen demonun başında Boomer'da gördüğümüz Digger Launcher oyunun en ilginç silahı olmaya hak kazanmış. Oyunda zaten fazlasıyla etkili olan el bombalarını doğrudan yerin -ve dolayısıyla siperlerin- altından kazarak gönderen bu hayvani silah, özellikle çok oyunculu modda can yakacak gibi duruyor. El bombası demişken, oyunun yeni havalı hareketlerinden Bagtag Move'dan da söz etmemek olmaz; artık rehin aldığımız düşmanların kafasına bir bomba yapıştırıp kendilerini düşmana doğru itebiliyoruz. Bunun dışında ucuna süngü takılmış Pendulum tüfekleri de elektrikli testereden hızlı yapılarıyla, sırtımızda taşımaktan mutlu olacağımız silahların başında geliyor. Bundan başka silahlar da var elbette ama hiçbiri Killzone 3'ün jetpack'i kadar havalı değil. Sipermiş, silah gücüymüş dinlemeden kısa bir süreliğine de olsa yerden havalanarak Helghast'ların üzerine ölüm yağdırmak kesinlikle Killzone 3'ü özel kılacak deneyimlerden biri olacak.

ATEŞ ETMEYİN, BEN KARATE BİLİYORUM

Killzone 3'e gelen bir diğer önemli özellikse yakın dövüş seçeneklerinin artırılması. Artık yakalayabildiğiniz Helghast'ların boynunu kırabilir, bu ana kadar sadece kozmetik olarak duran avcı bıçağını





İnsanlık için savaşan bizden başka asker kaldı mı bilemiyoruz ancak şu takım hem Locust'u, hem de Lambent'ı yiyecek gibi görünüyor.



Helghast'lara saplayabilisiniz. Gears of War 3 ise zaten başarılı olan yakın dövüş mantığını Bagtag Move benzeri hareketlerle daha da geliştirmiş. Killzone 3'ün yakın dövüş sistemi kesinlikle harika görünüyor ama ne kadar etkili olacağı başlı başına bir soru. Gösterimde yakın dövüş sadece tekil düşmanlara karşı kullanılıyordu, gizlilik veya hedefi kalkan olarak kullanabilme gibi kalabalık gruplara karşı kullanılabilecek yenilikler var mı göreceğiz. Bu noktada E3'te gösterilenlere bakarak Gears of War 3'ün Killzone 3'e göre daha önde olduğunu söyleyebilirim. Ama unutmayın ki KZ3 de bu manada GeoW 3'e çok uzak sayılmaz.

Killzone 3'te Helghast'ların çeşitliliği de artıyor. Artık jetpack veya daha ağır silahlarda kullanabilen nurtopu gibi düşmanlarımız olacak. Gears of War tarafı da boş durmamış ve Imulsion denilen yeraltı suyuyla temasa geçen Locust askerlerinin mutasyona uğramasıyla oluşan Lambent adında yeni bir tür yaratmışlar. Lambent'ler sıradan Locust'ların değişmiş halleri olabildikleri gibi çevrede temas ettikleri canlı organizmaların özelliklerini de alabiliyor. Cliff Blezisinky örnek vermek için Lambent'ler eğer varsa buldukları basit bir yılanı bile kendi evrimleri için kullanabileceklerinden bahsetti.

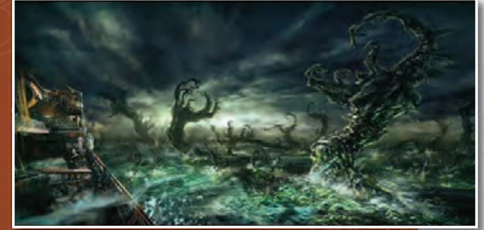
Gears of War'un bir diğer silahı 4 kişilik ortaklaşa oynanış ve bunun beraberinde getirdiği etkileşim oldu. Halihazırda kullanabildiğimiz yaralanan takım arkadaşlarımızı yerden kaldırma özelliğine, Resident Evil 5'teki gibi takım arkadaşlarınızla silah değiştirme de ekleniyor. Yapay zekâ da fazlasıyla geliştirilmiş. Biri oyalarken çevresinden dolanıp rahatlıkla işini bitirebileceğiniz Locust'lar yok artık, bulduğu her noktadan size yaklaşmaya çalışan, siperinizi bir an olsun terk etseniz bile üzerinize ölüm yağdıran düşmanlar gelmiş onların yerine. Killzone 3'e dönersek ortaklaşa oynanış modu hâlâ yok ama takım arkadaşlarımızın yapay zekâsı geliştirilmiş. Gösterilen tanıtım videosunda Sev'i oynayan görevli yakın dövüşü gösterirken biraz fazla açık verdi ve dolayısıyla kendini yerde buldu. Bu noktada tam oyunun belirli bir noktadan baştan başlatılıp sunuma devam edilmesini bekliyorduk ki, ömür törpümüz Rico beklenmedik bir şekilde kadraja girdi. Ekran yavaş yavaş koyu kırmızı bir hal almaya başlarken Rico ikinci oyunda bolca kullandığımız (ama nasıl çalıştığını anlamadığım) elektro iyileştirme ışınıyla Sev'i ayağa kaldırıverdi. Muhtemelen oyun boyunca yanımızda olacak Rico'nun artık sorumluluğuyla uğraşmamız gereken bir dert yığını değil de, gerektiğinde sırtımızı kollayabilen bir yoldaşa dönüşmesi bile Killzone 3 için çok önemli bir artı.

Ama tüm bu özelliklerin arasından bizi en çok vuran iki şey vardı; Killzone 3'ün 3D marifetleri ve Gears 3'ün Beast modu. Teknik üstünlüğüyle tanınan Killzone serisi yine yapacağını yapmış ve diğer tüm 3D oyunların aksine üçüncü boyutu olabilecek en efektif biçimde kullanmış. Yüzümüze gelen kanlar bir tünel içerisinde sunuluyor, arayüz sanki gerçekten de kaskın içerisindeymiş gibi hissettiriyor ve düşmanların derinlik algısı nişan alma kabiliyetinizi maksimize ediyor. Tüm bunların ortasında Sony'nin neden 3D teknolojisinin amiral gemisi olarak Killzone 3'ü kullandığını anlıyorsunuz. Gears'ın Beast modu ise teknik yanıyla o kadar öne çıkmıyor, ama ikinci oyundan beri hayalini kurduğumuz bir şeyi veriyor bize: Horde modunu tersten oynama imkânı. Bu yeni modda düşmanlara karşı kendini savunan askerler yerine kendini savunan askerlere saldıran Locust'ları canlandırıyoruz. Karakterlerimizi art arda katliamlardan sonra geliştirebildiğimiz bu mod an itibariyle Gears 3 hakkında hiç de idare edilebilir olmayan beklentilerimizi dizginleme konusunda hiç yardımcı olmuyor.

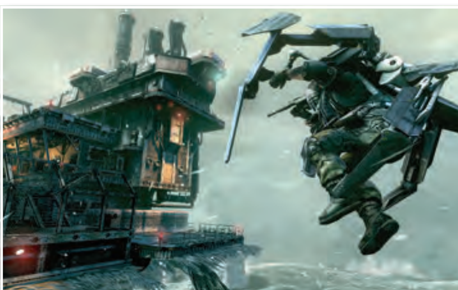
Peki kazanan? Evet, farkındayız, iki oyun da olabildiğine albenili, iki oyun da olabildiğine kuvvetli gözüküyor ama biz gözlerimize güveniyoruz: **Killzone 3** hem inanılmaz 3D kapasitesi, hem de Move desteğiyle bizi içine sokmaya ant içmiş gibi görünüyor. Evet, Gears of War 3 de yeni modları ve artık kahverengiden kurtulmuş grafikleriyle etkileyici ama eğer söz konusu olan E3'ün o meşhur "ooo-aaaa!" etkisiyse bunu Killzone 3 kadar yüksek desibelde başarması mümkün değil.

Nerede Yaşamak Lazım?

Bir tarafta Gears of War'un Terra'sı diğer tarafta havası kirli kendi güzel Helghan gezegeni. Uzun vadeli gelecek planları yapıyorsanız ikisi de yaşamak için gelecek vaat eden yerler sayılmaz ama Helghan'da en azından aksiyondan bir an olsun başınızı çekip buzullara bakma şansınız olacak. Bu aralar çok fazla oyunun orman teması kullanıyor oluşundan mı bilmem ama E3 gösteriminde Terra Helghan kadar ilgimi çekemedi.









GHOST RECON FUTURE SOLDIER



Çıkış Tarihi: **Mart 2011**
Platformlar: **PC, PS3, Xbox 360 Wii, DS, PSP**

GELECEKTEN BİR ASKER GELİR DÖNE DÖNE

Ubisoft'un konferansında da, standında da hep aynı muhabbet: "Bu oyunu geliştirirken dünyanın önde gelen AR-GE departmanlarıyla çalıştık, bunların hepsi gerçek teknolojiler." Geliştirme takımından Jean-Bernard Jacion aynı muhabbeti yaparken dayanamıyorum artık.

Tuğbek: Bunlar gerçek teknolojiler diyorsunuz ama optik kamuflaj koymuşsunuz. Cidden görünmezlik teknolojisini çözdük mü yani?
Bernard: Evet bu konuda hem ABD ordusunun metamaterial çalışmaları var hem de Japonya'daki bir üniversite giysinin bir yanına kamera bir yanına projeksiyon yerleştirerek bunu uyguluyor.

İçimden "Geçsek ya onu, YouTube videosu o dediğin!" demek geliyor ama Jean-Bernard benden yarım metre daha uzun. Bu arada optik kamuflajı açıp düşmanın burnunun dibinden geçiyor. Yemin ediyorum mesafe 15cm, yani böyle bir teknoloji varsa bile dibindeki adamı da görürsün yahu! Yok bunlar gerçek diye tutturmasalar aslında güzel oyun. Grafikler tok ve detaylı, animasyonlar şık. Ghost Recon'lar sessizce ve koordineli halde ilerliyor. Oyun tek kişilik olmasına rağmen sanki co-op oynuyormuşuz hissi veriyor bana. Norveç'te bir konvoy çıkartması için sahil temizliği yapıyoruz. Yani görevimiz cidden bir Recon (öncü birliği) görevi ki bu cidden güzel bir gelişme.
Bernard: Önceki oyunlarda öncü birlik görevleri oynuyor olsak bile bütün düşmanları öldürmemiz gerekirdi. Ama şimdi görünmezlik gibi yeni oyun mekanikleri sayesinde her fırsatta çarpışmak yerine gizlilik teknikleri uygulayabiliyoruz ve bu da görevleri daha dinamik hale getiriyor.
Tuğbek: Görevler daha çekici, daha çetrefilli ve dramatik gözüktü bana.
Bernard: Görevin çarpıcı olması için çok çalıştık. Bunun iki yönü var; birincisi kim olduğunuzu değil takımınızı önemseyin istiyoruz. Geliştirme ekibine danışmanlık yapan Navy Seal askerleri var. Onlara bu çatışmalara neden girdiklerini, nereden güç aldıklarını sorduğumuzda hep aynı cevabı alıyoruz: "Çünkü yanı başımda güvendiğim ve önemsediğim takım arkadaşlarım var."
Diğer yönü ise, oyundaki olayları içeriden yaşamanızı istememiz. Bunu da ara videolarla yapmıyoruz. Birkaç bölümde Ghost yerine bir korumayı veya sivili oynuyorsunuz. Böylece olayları farklı bir perspektiften görebiliyorsunuz.



Tuğbek: Öyleyse bu sefer çok daha düzgün bir hikâye var ve oyunun daha bir merkezinde.
Bernard: Kesinlikle öyle.
Tuğbek: Anlatabilir misin biraz?
Bernard: Çok detaya giremem ama Kuzey Avrupa'da geçiyor oyun. Ciddi bir enerji krizi var ve aşırı milliyetçi Rus güçleri, Kuzey Avrupa'da yeni bir savaş başlatmak üzere manipüle ediliyorlar.





Test Drive Unlimited 2

E3 2010'un en özel ödülünü Atari alıyor sevgili okurlar: En Küçük Stand, En Kötü Oyun Sunumu, En Yaymış Firma, En İyi Araba, En İyi Kız tekmili birden bir arada! Sevgili Atari'de bütçeler iyice azalmış olmalı ki para denkleştirip de içeriden bir stand tutamamışlar. Bu yüzden çekmişler bu kız gibi McLaren Mercedes SLR'ı fuarın önüne, yanına da uzatmışlar onun kadar güzel bir kızı, oldu mu size oyun tanıtımı? Aloo Atari size diyorum oldu mu hiç? Böyle yattığı yerden mi tanıtır insan oyunu, hani videosu, ekran görüntüsü, neresiyle oynicaz bunun biz alooo!!!

Berkant





Assassin's Creed: Brotherhood



ÇOK SABIRSISIZ BİZ!

VURDURMAM! Tek saha, sekiz suikastçi, avınız belli, kimin avı olduğunuz belli değil. Düşünebiliyor musunuz heyecanı? The Ship'ten beri en eğlenceli çok oyunculu mod geliyor.
ORDULAR BENİM! Sadece çok oyunculu mod mu? Oyunun tek kişilik senaryosu da güven verici. Özellikle Villa Di Auditore'yi savunurken ordumuzla beraber çarpışacak olmamız seri için güzel bir yenilik!
ATIM BALIM PETEĞİM: Otobüse bindirip ayrılık mesajı attığımız sevgiliyi üzer gibi kapıda bırakarak üzdüğümüz atlarımız artık bizden nefret etmeyecek çünkü şehrin içinde bile at koşturabiliyoruz.
DÖNGÜLÜ SENARYO: İkinci oyunun o efsanevi hikâyesinden sonra bir de Ezel'in tuz biber olmasıyla her an "oha, n'oluyor?" demenin zevkini yaşadık, Brotherhood'da da durumun değişeceğini sanmıyoruz, gönderin gelsin! Oyun da bir an önce gelsin, intikama devam edelim... Hazırsanız, başlayalım mı oyuna?





KÖKENİNE DÖNME TRENDİNDE SON NOKTA

Çıkış Tarihi: **2010'un son çeyreği**
Platformlar: **PC, PS3, Xbox 360, Wii**

Driver bizi çok uzun süre önce hayal kırıklığına uğratmış bir seri, Tanner ise artık kendisinden medet ummadığımız bir dedektifti. Ama Driver serisi Nice, New York, Miami derken İstanbul'a kadar geldikten sonra eski karakteri Tanner ve eski şehri San Fransisco'ya dönüyor. Zaten bu sene özüne dönmeyen yok E3'te.

Oyunun yapımcısı Andrew Willans oyunu anlatmaya başladığında heyecanlı değilim. Eskiye dönmekten bahsediyor Andrew ama biz Tanner'ı oyun tarihinin tozlu sayfalarına gömmüşüz bile. Beni oyunun kendisi ilgilendiriyor, şöyle ilk bakışta da grafikler falan gayet güzel.

Tuğbek: Bu sefer çok daha tok ve güzel gözüküyor oyun.
Andrew: Evet detaylara ve şehrin canlılığına çok önem verdik. Oyunu oynarken San Fransisco'ya dair ne varsa yaşayacaksınız. Meşhur ara sokakları, yokuşlarını, atmosferini bulacaksınız. Oyun o tarihlerde geçmese de 70'lerin havasına sahip.
Tuğbek: Eskiye döndüğünüze göre bol bol kovalamaca sahnesi olacaktır sanırım?
Andrew: Evet, Hollywood tarzı kovalamacaları sık sık yaşayacaksınız ama oyunda pek çok da yenilik bulacaksınız. Mesela yeni eklediğimiz Shift özelliği.

Bunu söyler söylemez bir tuşa basıyor Andrew ve sürdüğü arabadan çıkıp haritanın üzerinde yükseliyor kamera. Zaman yavaşlıyor, ortalık hayaletimsi bir görünüme bürüyor ve Andrew harita üzerinde dolanıyor. Hatta bir ara öylesine yükseliyor ki Google Earth'e dönüyor oyun (tabii daha iyi grafiklerle =).



Andrew: Bu moddayken şehrin her yerinde dolanabilir, tek tek arabaların özelliklerine bakabilir, sonra istediğiniz bir arabayı seçip kaldığınız yerden devam edebilirsiniz.
Tuğbek: Yani kovalamam gereken arabanın gerisinde kaldıysam, dışarı çıkıp daha ilerden hızlıca bir araba seçip adamın ensesinden devam edebilirim kovalamaya.
Andrew: Evet aynen öyle.
Tuğbek: Ama bu saçma değil mi?
Andrew: Bu hikâyenin getirdiği bir şey. Çünkü oynadıklarımız gerçeklik değil. Tanner aslında bir hastane odasında komada ve oyun tamamen onun hayal dünyasında geçiyor.
Tuğbek: Vaay, havalı bir özelliğe güzel bir kılıf. Bu arada şehir bayağı büyük gözüküyor, bütün San Fransisco'yu yaptınız mı?
Andrew: Tümü değil çünkü bazı sıkıcı konut alanlarını çıkarmak istedik. Ama San Fransisco'nun kayda değer her yeri var oyunda.



Güzel cilalı grafikler, yollarda bolca trafik, gerçekçi ve canlı bir şehir, garip bir Shift özelliği, eski bir karakter… Daha fazlasını konuşmuyor şimdilik Andrew ve Ubisoft ama bu haliyle eskisine göre çok daha derli toplu ve düzgün bir oyun gibi Driver. Muscle Car'larla kıç attıra attıra San Fransisco'da kovalamaca fikri zaten güzel.

Ama ben sürüş hissinin nasıl olduğuyla ilgiliyim. Bu yüzden yan tarafa geçip oyunun multisinin başına oturuyorum. Benim gibi gariban bir basın mensubu daha var, diğer iki oyuncu geliştirme ekibinden. Bu nezaketten uzak arkadaşlar misafiri beklemektense kendi aralarında tam gaz kapışmayı tercih ediyor. Amacımız kaçan bir NPC'nin kuyruğunda kalarak puan toplamak. Onları yakalayacağım diye arabadan arabaya Shift atarak debeleniyorum. Sürüş hissi güzel cidden ama multi yarış ortasında araba değiştirmek o an için deneyimden kopmanıza yol açıyor. Yarışın sonucundan ise hiç bahsetmeyeyim =)



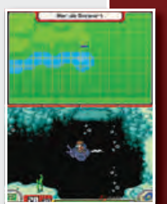
HAY DİLİNİZİ EŞŞEK ARISI SOKSUN!



N'aber Emre?! Öyle işte oyungezerler, biz Emre ile dertleşiyoruz burada, siz katılmayın sohbete. Yine ve yeniden Emre Sümer en iyi örnekleri yolladı bu ay. Bir de oyungezer okuru olacaksınız. Karıştırın külliyatı yahu biraz. Yiğit Çiçek, Bahar Emre, Mert Güzelbağ ve Ali Bağ'a da teşekkürler. faruk@oyungezer.com.tr

1-Half Life (1998)

Orijinali: "Good job Gordon, pulling that switch and all. I can see your MIT education really pays for itself."
Meali: "Kolu çekerek ve diğer yaptıklarınla iyi iş başardın Gordon. Görüyorum ki MIT eğitimin meyvelerini veriyor."
Demek ki: Koskoca MIT'te mekanizma kolu çekmeyi mi öğretiyorlar? Yazık milyon dolarlara, kapatalım gitsin! *(Emre nükteyi anlamamış. – Faruk)*

2- Pokemon Ranger: Shadow of Almia (2008)

Orijinali: "Little Tim's got plenty of kids. His wife's famous as well around here."
Meali: "Küçük Tom'un bir sürü çocuğu var. Karısı buralarda hayli ünlüdür."
Demek ki: Tövbe estağfurullah, hay dilinizi eşek arısı soksun tekrar tekrar. Utanmıyor musunuz milletin karısına kızına dil uzatmaya?!

3- Final Fantasy Tactics A2: Grimoire of the Rift (2008)

Orijinali: "Wow, i wasn't expecting a fight, good thing i came prepared for one."
Meali: "Wow, dövüşmeyi beklemiyordum. İyi ki dövüşe hazırlıklı gelmişim."
Demek ki: Nasıl ya? Dövüşmeyi beklemiyordunsan niye hazırlıklı geldin? Ters psikoloji mi yapıyorsun bize?

Disney

EPIC MICKEY

Çıkış Tarihi: **2010 sonu**
Platformlar: **Wii**

BİR USTA İLE YAŞLI BİR FARE ÜZERİNE SOHBET

Eskiden E3'e gittiniz mi her köşede büyük bir oyun yapımcısı görürdünüz. Fuarı gezer, yeni oyunlara bakar, hayranlarıyla konuşup projelerini anlatırlardı. Will Wright, Hideo Kojima veya Peter Molynuex ile karşılaşmak normal bir şeydi. Ama bu sene hiçbiri yoktu ortalıkta. Artık oyun yapmaktan şirket patronluğuna geçtiklerinden, anlatacak heyecanlı proje ve fikirleri tükendiğinden diye düşünüp üzüldüm hatta. Eski ustalardan hâlâ oyun yapan, o heyecanı taşıyan ve anlatacak derdi olan bir Warren Spector kalmıştı. Son sabah fuarın gürültüsünden uzakta bir kahvaltı masasında buluştuk ve tam anlamıyla uzun uzun sohbet ettik Warren Spector'la. Wing Commander'ı, System Shock'u, Deus Ex'i yaratan bu büyük usta, geçen sene bir Miki Fare oyunu yaptığını duyurduğundan beri çok şey vardı ona soracak.

Tuğbek: Epic Mickey'nin hikâyesinden bahseder misin biraz?
Warren: Oyun Wasteland'de geçiyor, burası Disney'in tüm unutulmuş veya reddedilmiş üretimlerinin evi. Gözden düşüp devamı gelmemiş çizgi filmler, siyah beyaz ve sessiz sinema dönemi karakterleri, filmlerde yer alamamış tasarımlar, emekli olmuş Disneyland oyuncakları... Hepsi eninde sonunda Wasteland'e geliyor.
Mickey böyle değil ama oynamaması gereken şeylerle oynuyor ve istemeyerek bir canavar olan Phantom Blot'u salıp kendisi de buraya düşüveriyor. Bu unutulmuş karakterleri görünce, "Hey, ben bunlardan değilim, benim buradan kaçmam lazım" diye düşünüyor. Ama bunu yapmaya çalışırken hatasıyla yüzleşiyor. Kendi kendine "Bunlar zamanında arkadaşım olan karakterler ve ben bile unutmuşum onları, üstelik hayatlarını daha da sefil hale getirdim. Bunu düzeltmem lazım" diyor.
Bilmediği şey burada yaşayan bir abisi oduğu: Oswald the Lucky Rabbit. Oswald aslında Disney'in ilk çizgi film yıldızı. Disney ile yayıncısı Universal'ın arası bozulunca karakter Universal'de kalıyor. Mickey'nin bugün varolmasının tek sebebi, Disney'in haklarını kaybettiği Oswald'ın yerine geçmesi için onu yaratması. Bunu duyunca ilginç bir hikâye için iyi bir başlangıç noktası diye düşündüm. Büyük abi, çalınmış bir hayat… Çünkü Mickey, Oswald'a ait olması gereken hayatı yaşamış. Şimdi Mickey sadece bu dünyayı kurtarmakla kalmamalı, abisine kefaretini de ödemeli ve ailesini yeniden kurmalı.

Tuğbek: Mickey çizgi roman dünyası için büyük bir ikon ama oyun dünyası için değil. Sence Mickey'de bir Mario veya PacMan olacak potansiyel var mı?
Warren: Benim bu oyundaki bir numaralı amacım Mickey'yi diğer tüm medyalarda olduğu kadar büyük bir yıldız haline getirebilmek oyun dünyasında. Eğer bunu yapamayacağımı düşünsem bu işi kabul etmezdim. Disney'i çok seviyorum, Mickey en sevdiğim ikinci karakteri…

Tuğbek: İlki hangisi?
Warren: Scrooge Amca, ben tam bir Scrooge adamıyım. Oswald ile tanışana kadar Mickey, iki numaraydı. Ama Oswald'ı tanıdıktan sonra hangisini daha çok sevdiğime karar vermekte zorlanıyorum.

Tuğbek: Oyuncular Mickey'yi reddeder diye endişeleniyor musun?
Warren: Saatler boyunca şişko bir tesitatçıyı oynuyor ya da mavi kirpi olarak dolanıyorlar ama bir fare olamayacaklar mı? Hadi canım… Ben Mickey'nin en az Mario veya Link kadar popüler olmasını istiyorum. Bunu yapabileceğimize eminim.

Tuğbek: Bunu başarmak için Mickey'de değişiklik yaptınız mı?
Warren: Ona yeni bir yetenek vermemiz gerektiğini biliyorduk, Mickey'nin önceden boyama ve silme yetenekleri yoktu, ilk defa yapıyor bunları. Sanki bir çizgi film karakteri olduğunu ve inanılmaz şeyler yapabileceğini anlıyor. Görünüş olarak bakarsanız da, kendi takımımı çok övmüş olmak istemiyorum ama bugüne dek çizilmiş en iyi Mickey bu. Diğer





her şey için; parklar, televizyon, filmler için çizilmiş hiçbir Mickey bu kadar güzel değildi. Bence gelenekselle yeni olanın harika bir karışımını yakaladık. Çok seviyorum bu halini, emin olun oyun hiç beğenilmese bile gelmiş geçmiş en güzel Mickey'yi yarattık diye gururlanabilirim.

Tuğbek: Oyunun türü biraz karışık sanırım.
Warren: Oyunun aksiyon macera, platform ve rol yapma türlerinin karışımı olmasını istedik. Zelda'nın, Mario'nun ve Deus Ex'in en iyi yanlarını alıp birleştirin, ne elde edersiniz? Elde ettiğiniz şey bu.

Tuğbek: Deus Ex'ten aldığınız en iyi yan ne çok merak ediyorum.
Warren: Bu benim yirminci oyunum ve bugüne dek yaptığım her bir oyun belli bir evrim çizgisi üzerinde atılmış bilinçli adımlardı. 89'dan beri oyuncuların tercihlerinin ve sonuçlarının ön planda olduğu oyunlar yapmaya çalışıyorum. Bu yüzden bu sadece Deus Ex'ten değil, bugün kadar ürettiğim tüm oyunlardan aldığım bir şey. Epic Mickey kötü adamları tepeleyip, dünyayı uzaylılardan temizleyip, prensesi kurtardığınız bir oyun değil. Bu oyun aile ve arkadaşlarınızın sizin için önemliyle alakalı. Oyuncuların bunu bilinç seviyesinde fark etmesi veya düşünmesi gerekmiyor. Benim için önemli olan oyuncuların neyin nasıl olacağına kendilerinin karar veriyor olması. Burada silahlar, trençkotlar ve gece güneş gözülüğüyle dolaşmalar yok ama Deus Ex hayranları biraz şans tanırlarsa, Epic Mickey'de tanıdık pek çok şey bulacaklar.

Tuğbek: Tercihler ve sonuçlarını biraz daha açabilir misin?
Warren: Oyun geri planda yaptığınız her şeyin bir hesabını tutuyor. Ve yaptıklarınıza göre karakterler size daha farklı davranmaya başlıyor, bu yüzden yaptıklarınızın sonuçlarıyla karşılaşmaya başlıyorsunuz. Problemlerinizi farklı yollarla çözebilirsiniz. Bazen bir şeyleri kırıp dökerek sorunu hızlıca, vakit ve kaynak kaybetmeden çözebilirsiniz. Ama oyun dünyasındaki herkes sizin bunu yaptığınızı bilecektir. Ultima oyunlarını hatırlar mısınız? Richard Garriot benim akıl hocamdır ve o çok önceden Underworld oyunlarıyla bunu yapardı. Looking Glass bu tip şeyler yapmıştı. Bazı açılardan Grand Theft Auto oyunlarında, Bioware'in pek çok oyununda görebilirsiniz bunu mesela. Peter Molyneux sonra... Tercihler ve sonuçları kavramını ondan çok daha önce ortaya koyduğuma eminim ama bunu öylesine sahiplendi ki benden çok daha iyi hayata geçiriyor. Ben de onun kadar iyi yapabilmeyi istiyorum.

Tuğbek: Oyunun sonu da buna göre değişecektir o zaman.
Warren: Evet, sizin hareketlerinize göre değişecek. Ama öyle "Oyunun üç sonu var yaptığınıza göre bir son çıkacak" şeklinde basit bir şey değil bu.

Tuğbek: Epic Mickey'yi diğer konsollarda da yayınlamayı düşünüyor musunuz?
Warren: Şimdilik Epic Mickey sadece Wii'de yer alıyor. Başka konsolda yayınlama niyeti varsa da bana henüz bahseden olmadı =) Şu an bir Wii geliştiricisiyiz ve böyle olmaktan da mutluyuz.

Tuğbek: Neden?
Waren: Her şeyden önce hayranıyım. Daha 8-bit zamanlarından beri en sevdiğim oyun Zelda serisi olmuştur. Üstelik iki yeni Zelda geliyor şimdi. Nasıl bekleyeceğim bilemiyorum, inanın çıkmış olsalar beni bu masada zor tutardınız. Ayrıca bugüne kadar getirdiğim tasarım felsefesini çok daha geniş kitlelere sunabilmek istiyorum. Nintendo ve Mickey bir araya geldiğinde bu imkanı veriyor bana. Umarım System Shock, Deus Ex ve Ultima hayranları bunu yaparak onları yüzüstü bırakmadığımı, yaptığımın bu düşünceyi daha fazla insana sunmak olduğunu anlarlar.

Tuğbek: E3'ü nasıl buldun?
Warren: İnan daha kendi standımızdan çıkıp da gezemedim. Çok üzülüyorum buna.

Tuğbek: Peki Deus Ex Human Revolution'ı görebildin mi?
Warren: Maalesef hayır… Aslında takımla tanıştım, ara sıra mailleşiyoruz da. Ama bana bir şeyler söylememek konusunda çok başarılılar. Fuarda henüz vaktim olmadı, öncesinde de kalkıp Montreal'e giderek kontratımı riske sokmak istemedim açıkçası =) Sizin bildiğinizden fazlasını bilmiyorum oyun hakkında.

Tuğbek: Peki nasıl hissediyorsun bu konuda, yeni bir Deus Ex geldiği için heyecanlı mısın yoksa o oyunu yapan sen olmadığın için pişman mısın?
Warren: Tanrım! Herhangi bir şekilde pişman olmamın imkânı yok. Düşünsene ilkini yarattıktan 10 sene sonra bile insanların umrunda olduğunu ve hatta artık kendine ait bir yaşamı olduğunu görüyorsun. Çocuk sahibi olmak gibi bir şey. Yani bir şey yarattım ve benim ötemde bir yaşamı var artık. Bunun ne kadar özel olduğunu anlatamam, üçüncü oyunu benim yapmamdan daha harika bir şey.

Tuğbek: Hiçbir şekilde endişeli değilsin yani?
Warren: Eğer ellerine yüzlerine bulaştırılarsa, oraya gidip ofislerini yakarım =) Benim onlardan istediğim tek şey oyunun ahlaki belirsizliğini bozmamaları, şu iyi adam bu kötü adam dememeleri. Deus Ex tamamen grinin tonları ve oyuncuyu karar vermeye zorlamak üzerine kuruludur. Ayrıca bütün sırlarını bilmediğim bir Deus Ex oynayabileceğim için de heyecanlıyım.





E3'TE GÖRDÜKLERİMİZDEN SONRA, DAHA DA FAZLA İSTİYORUZ!

Biz bunları istiyoruz

1 MAFIA 2



GERİ SAYIM BAŞLADI

Sonunda resmi ağızlardan bir çıkış tarihi duyduk: 24 Ağustos. Oyun artık tamamen bitmiş sayılır. Ancak K2 yetkilileriyle ayaküstü yaptığımız E3 söyleşisinden sonra öyle bir hype'a maruz kaldık ki paylaşmadan edemeyeceğiz: "Şimdiye kadar oynadığınız sandbox oyunlardaki karakterleri unutabilirsiniz. Tür içinde yaratılan en gerçekçi ve inanılır karakterleri işlediğimizi düşünüyoruz. Ana senaryo haricindeki görevlerde oyunun temasına aykırı hiçbir şey yok. Örneğin kahramanımızı mafyanın en sıkı elemanlarına kafa tutarken gördükten sonra ertesi gün çatılarda seken bir serseriye dönüşmesini beklemeyin. Elbette ki oyunun içinde mini-oyunlar yer alacak ancak bunların hiçbiri karakterlerin kendi sınırları dışına çıkmalarını gerektirmeyecek." Açıkçası oyun, özellikle son zamanlarda öyle bir gazlandı ki başına bir şey gelmesinden korkuyoruz. İşler ters gitmese bari.

Resmi Çıkış Tarihi: 24 Ağustos 2010
Bize göre: Tarihinde çıkacaktır, amin yareppim.



2 F.E.A.R. 3



OMUZ OMUZA KÂBUS

E3 fuarının belki de en tematik standı F.E.A.R 3'e aitti. Kurumuş kan lekeleriyle kaplı seperatörlerin ve etrafa saplı duran bıçakların arasında gösteriliyordu oyun. Rahatça havaya giriyorduk yani. Oyunun genelini bilemeyiz ancak demoda korku yerine aksiyon öğeleri daha ağırlıktaydı. Oyunun omurgasını co-op oluşturuyor. Oynanabilir durumda olan iki karakterden **Paxton Fettel** paranormal saldırı odaklı bir oynanışa sahipken, **Point Man** daha çok konvansiyonel silahlar kullanıyor. Fettel, büyü gücüyle düşmanlarını havada tutabiliyor ya da yavaşlatabiliyor, Point Man ise her türlü silah kullanımı konusunda uzman. Ayrıca Fettel düşmanlarının bedenlerini de ele geçirebiliyor. Demoda gördüğümüz mekânlar, F.E.A.R. 3'ün oyun tarihinin en kanlı oyunlarından biri olacağını gösterdi bize ancak oynadığımız bölümde serinin diğer oyunlarındaki korku öğelerine pek yüklenilmediğini gördük. Gerçi geliştiricilerin iddiası diğer bölümlerin böyle olmadığı yönünde; hikâye ve korku öğelerinin son derece incelikli bir şekilde işlendiğini söylüyorlar. Eh, oyunun ara sahnelerinin John Carpenter, senaryosunun ise 30 Days of Night'ın senaristi Steve Niles'ın desteğiyle kotarıldığını biliyoruz, bu da iyi bir işaret. Bir de, serinin diğer oyunlarını oynamadıysanız endişe edecek bir şey yok, üçüncü K.O.R.K.U.'da geri dönüşlerle hikâyenin önceki bölümlerinde neler olduğu da anlatılacak.

Resmi Çıkış Tarihi: 20 Ekim 2010
Bize göre: Herhangi bir gecikme beklemiyoruz.



3 CRYSIS 2



BETON ORMANA ZİYARET

Oyunun E3 demosu hayli çarpıcıydı. Bir kurtarma görevi sırasında askerlerle birlikte yıkılan ortamdan sağ kurtulmaya çalışıyorduk. Gördük ki Crytek sinematik anlatım konusunda kendisini aşmış. Oyun her ne kadar sandbox da olsa o ıssızlık hissi gitmiş, çevrenizde sürekli bir şeyler olduğunu görüyorsunuz. E3 demosu geniş bir ana metro istasyonunda geçiyordu. Uzaylıların yanı sıra Mech benzeri devasa bir düşmana karşı da savaşıyorduk. Elimizde kocaman bir M60 vardı ve çatışmanın şiddetiyle her yer hasar görebiliyordu. Tüm yüzeyler kalıcı olarak deforme olabiliyordu. Oyunun şehrin içinde geçmesine karşın alanların en az ilk oyun kadar geniş olması dikkat çekiciydi. Metro istasyonundaki keskin çatışmadan sonra mekânın camdan kubbesinin çökmesiyle oradan kaçmamız gerekti. Hemen bulduğumuz bir cipe atlayarak kendimizi sokağa attık. Şehirdeki panik havası son derece gerçekçi bir şekilde yansıtılmıştı. Metrodan kaçmaya çalışan insanların yardım çığlıkları, askerlerin bağrışmaları derken koca Metlife binası (GTA4'teki Get A Life yazılı gökdeleni hatırladınız mı) üzerimize doğru yıkılmaya başladı. Binanın külleri ensemizdeyken demo sona erdi. Soluksuz kaldık resmen. Harika bir deneyimdi. Crysis 2, tamamen 3D destekli olarak yılbaşı sezonunda raflarda olacak. Ve çıkışta olmasa bile daha sonra bir bölüm editörü de yayınlanacak.

Resmi Çıkış Tarihi: 2010'un son çeyreği
Bize göre: Bir ihtimal yılbaşı sonrasına sarkabilir.





4- FABLE 3



ALBION'A HÜKÜMDAR OLMAK

Fable 3, ikinci oyunun 50 yıl sonrasında geçiyor. Oyuna ikinci oyundaki karakterinizin kızı ya da oğlu olarak başlıyorsunuz. Bir de ağabeyiniz var ve kendisi tüm Albion'un hükümdarı durumunda. Çok geçmeden ağabeyinizin tam bir tiranlık kurduğunu ve halkı demir yumruğuyla ezdiğini görüyorsunuz. Albion sakinleri yönetimden son derece mutsuz. Siz de bu durumu değiştirmek için yola çıkıyorsunuz. Amacınız bir isyan başlatıp kendi tarafınıza mümkün olduğunca çok yandaş toplamak. Ağabeyinizi tahtından indirip yeni hükümdar siz olmaya çalışıyorsunuz. Fakat oyunun nihai amacı bu değil. Zira Fable 3 tam da siz koltuğa oturduktan sonra başlıyor. Albion'un hükümdarı olunca ne yapacaksınız? Ağabeyinizden beter olup despot bir yönetim mi kuracaksınız yoksa Albion'a demokrasiyi mi getireceksiniz, bu tamamen size bağlı. Vereceğiniz kararlar oyunu tümüyle etkileyecek. Ha, bu arada köpeğiniz de geri dönüyor. Bu kez sevimli bir collie eşlik edecek kahramanımıza. Ve hayır, Kinect desteğiyle ilgili herhangi bir haber yok.

Resmi Çıkış Tarihi: 26 Ekim 2010
Bize göre: Zamanında çıksın, kızarız yoksa Molyneux amca.
Xbox 360, PC

5 CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW

KOJIMA ELİ DEĞMİŞ

Aslına bakarsanız yeni Castlevania fuarın yıldızlarından biriydi. Bildiğiniz gibi Castlevania oyun tarihinin en eski serilerinden biri ve bu oyunla birlikte seri yeniden başlatılacak. Şu kadarını söyleyelim, oyunun bu yeni yorumu muhteşem görünüyor. Aksiyon, bulmacalar ve platform öğelerinin harmanlanacağı oyun, 50 seviyeden oluşacak. Baş düşmanımız yine Dracula ve onun köleleri. Fakat karakter tasarımları gerçekten harika görünüyor. Vampir soyundan gelen ucubeler o denli ayrıntılı resmedilmiş ki savaşırken onları seyre dalıp kapışmayı unutabilirsiniz. Diğer yandan oyunun sinematik tarafı da hayli geliştirilmiş. Kojima yapım sürecine aktif olarak katılıyor mu bilmiyoruz ancak geliştiricilere birkaç fikir verdiği kesin. Diğer yandan oyunun seslendirme kadrosu da hayli dikkat çekici: Patrick Stewart, Natascha McElhone ve Robert Carlyle.

Resmi Çıkış Tarihi: 2010 sonbaharı
Bize göre: Yılbaşı sezonunda çıkacaktır.
PS3, Xbox 360



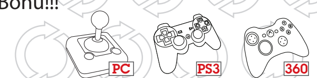


6 DEAD SPACE 2

ANNECİM!

Devam oyunlarında ilk oyunun bıraktığı etkinin üzerine çıkmak genelde oldukça zordur fakat Dead Space 2'de gördüklerimiz, ilk oyunun etkisini kır gezintisi kıvamına çekecek kadar iyiydi. Hele o çocuk Necromorph'lar içimizi çekti resmen. Neyse, önden iyi haberi verelim. İlk oyunda, gördüklerinden nutku tutulmuş olsa gerek, Isaac tek kelime konuşmuyordu. İkinci oyunda artık konuşabilecek. Visceral bizi yeterince korkutamadığını düşünmüş olacak ki Dead Space 2'de cephane miktarını azaltmaya ve bulmacaları zorlaştırmaya karar vermiş. Ayrıca ilk oyundan hatırlayabileceğimiz Kinesis gücünün savaşlarda yeteri kadar kullanılmadığını fark edip bu özelliği geliştirmişler. Yani zaten az olan cephanenizi boşa harcamak istemezseniz, bir Necromorph'un kopan uzvunu hızlı bir şekilde alıp ona karşı kullanabilirsiniz (ilk oyunda Kinesis gerçekten çok hantaldı). Mekânlar bu kez çok daha fazla çeşitli olacak. Bu arada PS3 sahiplerine bir müjde, tamamen bu sisteme özel olarak yapılan paketin içinden daha önce Wii'ye çıkmış olan ve ilk oyundan öncesini anlatan Extraction oyunu da çıkıyor. Dead Space Extraction PS3 için HD'ye uyarlanmış ve tamamen PS Move destekli olacak.

Resmi Çıkış Tarihi: 25 Ocak 2011
Bize göre: Ne daha 7 ay mı var?! Böhü!!!





7 SPIDER MAN: SHATTERED DIMENSIONS



FARKLI DÜNYALAR GİBİ

Adından da anlaşılabileceği üzere oyun farklı boyutlarda geçiyor fakat bu yeni Örümcek Adam oyunun en büyük numarası her bir boyutun tamamen farklı bir oyun gibi olması. Oyunda toplam dört boyut bulunuyor ve bunlardan üç tanesini görme şansı yakaladık. Son boyut ise bu ayın 22'sinde gerçekleşecek olan Comic-Con'da açıklanacak. Her boyutun oynanış şekli ve sanat yönetimi birbirinden tamamen farklı. Örneğin bu boyutlardan biri 1930'lu yıllarda geçiyor ve tasarım bakımından Frank Miller esintileri taşıyor. Oyunun bu bölümü gizlilik aksiyon türünde, ayrıca herhangi bir Örümcek Adam çizgi romanında görmediğimiz kadar da karanlık bir yapısı var. Diğer yandan bir diğer boyut Amazing Spider Man konseptini temel almış ve çizgi roman dünyasına saygı duruşunda bulunur gibi bir hali var. Grafikler tamamen farklı ve Cel-Shading tekniğiyle çizilmişler. Bu bölüm de tamamen aksiyon üzerine kurulu. Gördüğümüz son boyutsa gelecekte geçiyordu. Bu bölümde Örümcek Adam'ın kıyafetine hasta olduk resmen. Belli ki oyunun en yüksek tempolu bölümü bu olacak. Uçan arabaların ve gösterişli kocaman binaların arasında Blade Runner benzeri bir ortamda Spidey'le takılmak hoş fikir. Oyunda Örümcek Adam'ın hemen hemen tüm düşmanlarıyla karşılaşacağız.

Resmi Çıkış Tarihi: 7 Eylül 2010
Bize göre: Oyun bitmiş gibi duruyor, yarın çıksa oynarız.

8 MARVEL VS. CAPCOM 3: FATE OF TWO WORLDS

CHRIS REDFIELD, HULK'A KARŞI

Kabul edin, gerçekten ilginç. E3 demosundaki kapışmada Ryu, Chris ve Dante aynı takımdaydı. Özellikle Dante'nin hareketleri inanılmaz görünüyordu. Oyun daha çok kombo temelli olduğu için Dante'nin bu konuda eline su dökebilecek bir karakter daha çıkar mı bilmiyoruz. Oyunda bir diğer baskın oynanış şekliyse havadaki kombolar. Klasik Street Fighter oynanışının üzerine eklenen ve düşmanı havada tutmaya yarayan kombolar da bulunacak. Elbette nihayetinde taş-kâğıt-makas mantığı üzerine kurulu ancak yeni karakterler ve hareketler oyuna bambaşka bir hava getirmiş.

Resmi Çıkış Tarihi: 2011 baharı
Bize göre: Buna da daha çok varmış.





9 STAR WARS: FORCE UNLEASHED II

KLON MUSUN SEN?

Lord Vader'ın artık Starkiller'la işi bitmiş ve ölüm emrini vermiş. Artık Vader tarafından kaçıncı kez aldatıldığını şaşıran Starkiller son bir hamleyle kendisini öldürmeye çalışan Stormtrooper'ları etkisiz hale getirip tutulduğu yerden kaçmaya çalışıyor. Seversiniz ya da sevmezsiniz ama Force Unleashed II kesinlikle etkileyici bir açılış sahnesine sahip. Açılış sahnesinin sonunda görüyoruz ki Vader, Starkiller'ı klonlamış, hem de çok fazla sayıda. İkinci oyundaki amacımız kendi kimliğini bulmak konusunda Starkiller'a yardımcı olmak. Acaba o da sadece bir klon mu? Vader daha ne yalanlar söyledi? Ya da Starkiller'ın tek aşkı Juno Eclipse nerede? Evet, geçenlerde de bahsettiğimiz gibi geliştiricilerin iddiası hikâyenin bu oyunda çok daha tutarlı olacağı. Ancak şu da bir gerçek ki oyunun demosu kesinlikle ikinci oyunun çok daha abartı sahneler içereceğini gösterdi bize. Yani, yeni bir "gücü bol bulduk saçalım" durumuyla karşı karşıyayız. Ha, bir de artık Jedi Mind Trick de yapabiliyoruz. Nereden öğrendiysek artık?

Resmi Çıkış Tarihi: 26 Ekim 2010
Bize göre: Yılbaşı sezonu oyunlarından biri.



10 BATMAN ARKHAM ASYLUM 2

ARKHAM TAŞINDI

Öncelikle belirtelim, Joker manyağının nasıl olup da koca Gotham City'i Arkham'a çevirdiğini bilmiyoruz. Kısacası artık her yer Arkham tımarhanesi. Arkham Asylum 2 ile birlikte oyunun dünyası daha karanlık bir hale gelecek. Karakterlerin hatları daha da belirginleşecek ve hikâye daha da ilginç bir hâl alacak. Ama Joker'in Two Face'i, Mr. Freeze'i ve Riddler'ı nasıl bir araya getirebildiği hakkında bir fikrimiz yok. Peki ya Talia Al Ghul'e ne demeli? Batman'in azılı düşmanlarından olan Raz Al Ghul'un kızı olan Talia aslında, Batman'in eski karısı ve tek çocuğunun annesidir. Korkuyoruz biz, neler oluyor Gotham'da?

Resmi Çıkış Tarihi: 2011'de açıklanacak.
Bize göre: Açıklanır! İnanıyoruz.



11 STAR WARS OLD REPUBLIC

YOLUMUZ AÇIK OLSUN

Oyunun ırkları artık tamamen belli oldu. Sith tarafında oynamak isteyenler Bounty Hunter, Sith Warrior, Imperial Agent, Sith Inquisitor; Galaktik Cumhuriyet tarafında oynamak isteyenlerse Trooper, Smuggler, Jedi Knight ve Jedi Consular gibi ırkları seçebilecekler. Fakat asıl ilginç olan bu ırkların hiçbirinin belirleyici bir özelliğinin olmaması. Yani "tank ya da healer olmak istiyorsanız şu karakteri seçeceksiniz" diye bir durum yok. Klasik RYO mantığının aksine her bir karakter kendi sınıfını seçebilecek. Burada daha çok belirleyici olan senaryo akışı. Ne olacağınıza karakterinizi geliştirirken karar vereceksiniz. Ayrıca diğer bir ilginç haber de her oyuncunun kendine has bir yıldız gemisine sahip olabileceği. Merak edenler için bu gemilerle gidilebilecek yerleri de sayalım: Korriban, Ord Mantell, Nal Hutta, Tython, Coruscant, Balmorra, Alderaan, Tatooine, Dromund Kaas, Taris, Belsavis, Voss ve Hoth.

Resmi Çıkış Tarihi: 2011 baharı
Bize göre: Gelecek yazdan önce çıkamaz bizce.



12 BRINK

KAYIP HALKA DERKEN?

Uzunca bir süredir adı ortalıkta dolanan bir oyun Brink. En sonunda kanlı canlı görme şansına eriştik. Geliştiriciler Brink'in multiplayer ve single player kavramları arasındaki kayıp halka olduğunu söylüyor. Oyunun ana senaryosu hem online hem de offline olarak oynanabiliyor ve her iki şekilde de co-op olarak götürebiliyorsunuz senaryoyu. Diğer yandan sekize sekiz karşılıklı olarak da oynama şansınız var. Splash Damage oyunun multiplayer'a odaklanmış gibi dursa da çok güçlü işlenmiş bir senaryoya sahip olduğunu söylüyor. Brink'te Resistance ve Security olmak üzere iki farklı fraksiyon var ve her ikisiyle de oynayabiliyorsunuz. Diğer yandan oyunun klasik çatışma mekaniklerinin yanında tıpkı Mirror's Edge gibi duran hareket kontrol dinamikleri var. Yani engellere takılmadan koşmak isterseniz bunu yapabiliyorsunuz. Koşarak kaymak, duvardan sekmek ya da bir yerlere tutunmak mümkün. Oyunun odaklandığı bir diğer konuysa karakter kişiselleştirme. Oynayacağınız karakteri en ince ayrıntısına kadar kişiselleştirebiliyorsunuz.

Resmi Çıkış Tarihi: Ekim 2010
Bize göre: Gecikme ihtimali hep var.







BİR MÜZİKAL YAZSAM ADI E3 OLURDU

PASTA SÜSÜ VERİLMİŞ NÜKLEER BOMBA

Biz her sene müzik oyunlarının artık gerileyeceği kehanetinde bulunsak da onlar katlana katlana gelmeye devam ediyor. Bu sene dans ve karaoke oyunlarını da yanlarına alıp öylesine doldurmuşlardı ki E3'ü şaşmamak elde değil.



Gençler sahnede Power Gig oynuyor. Gitar var, vokal var, her şey harika da davul nerede?

Guitar Hero: Warriors of Rock

Guitar Hero geçtiğimiz sene üç farklı oyunla (Van Halen, 5, Band Hero) boy gösterdiği E3'te bu sene tek oyunla temsil ediliyordu, Guitar Hero: Warriors of Rock. Geçtiğimiz oyunlardaki gibi ünlü konuklar bu sefer yok ve onun yerine Gene Simmons'ın sunumunu yaptığı detaylı bir "Quest" modu eklenmiş. Böylece Warriors of Rock, Brütal Legend gibi rock ve metal tanrılarından ilham alan bir hikâyeye kaydırıyor asıl odağını. Oyunun alışıldık modları ve grup olarak oynama özelliğiyse tabii ki yerinde duruyor. Rock Band 3'ün aksine, Warriors of Rock'ta marjinal değişiklikler yok. Zaten Neversoft'un kapanmadan önceki son oyunu bu. Bundan sonra Guitar Hero'nun hali ne olur cidden bilmiyoruz.

Rock Band 3

Rock Band 3 ise... işte bu konu biraz karışık. Rock Band 3'ün bir sürü yeniliği var; Pro modu, klavye eklentisi, üçlü vokal... İlk önce Break On Through'dan Bohemian Rhapsody'ye kadar pek çok şarkı için oynanabilir olan klavyeye çevirdik gözlerimizi. Rock Band 3'ün klavyesi beş kategoriye ayrılmış yirmi beş tuştan oluşuyor, bu beş renk aynı alıştığımız Rock Band mantığıyla ekranda akıyor. Beş renge karşılık 25 tuş olmasının sebebi hem klavyenin normal bir midi klavye olarak da kullanılabilmesi hem de Pro moduna hazır olması. Pro Modu için bol tuşlu klavyeye ek olarak iki yeni enstrümanımız var, Pro Gitar ve Pro Davul. Pro Gitar'da standart beş tuşumuz yerine 17 ayrı perdede toplam 106 tuş var. Pro Davul'a ise üç yeni zil ekleniyor. Bu Pro modunu oyunun istediğiniz her modunda ve zorluk seviyesinde açabiliyorsunuz. Sonuç olarak en zor seviyede Pro modunda oynuyorsanız gerçek gitarist ne basıyorsa sizin de basmanız gerekiyor. Kısacası gerçek enstrümanlara iyice yanaşıyor Rock Band, kafamızı iyice karıştırıyor ve ardından şu soru geliyor: Niye gerçeğini çalmıyorum ki o zaman?



Power Gig: Rise of the SixString

Rock Band bizi tuşa boğarak gerçekçiliği ararken bizim fuarda en sevdiğimiz oyun, gerçek bir gitar şirketi olan First Act'in kardeş firması 745 Studios'dan geldi, Power Gig: Rise of the SixString. Çünkü Power Gig'in gitarı halen plastik olsa, oyuncağa benzese de üzerinde gerçek teller var. Tellerin altında ise bir manyeto yer alıyor ve böylece hangi tele ve neresine bastığınızı algılayabiliyor. Böylece müzik oyunu oynayarak parmaklarınızın nasır tutması ve gerçekten gitar çalıyormuş gibi hava atabilmek de paket dahilinde geliyor. Bir de garip baterisi var oyunun. AirStrike Drum ismindeki bu davulda siz pad'lere vurmuyor, havayı dövüyorsunuz, o sizin niyetinizi anlıyor. Telli gitar ne denli havalıysa bu davul olayı o kadar yalan olmuş. Zaten oyunun şarkı listesinde de Eric Clapton gibi gitar ustaları var. Yani grup işi biraz yaş gibi bu oyunda.





HALO: REACH

Çıkış Tarihi: **14 Eylül 2010**
Platformlar: **Xbox 360**

İNSANOĞLU VE BUNGIE İÇİN UZATMA DAKİKALARI

Bildiğiniz üzere Reach, Halo serisinin Bungie tarafından yapılan son oyunu olacak. Hüzünlü bir veda yaşayacağımız kesin zira oyunda insan ırkının tüm kolonileri birer birer düşerken ayakta kalmaya çalışan Reach kolonisini savunmaya çalışacağız. Covenant ırkının ani saldırısıyla karşı karşıya kalan insanların son umudu elbette ki Spartan askerleri. Ancak oyundaki karakterimizin Master Chief'ten belli başlı farkları var. Örneğin, Halo 3'teki tek kullanımlık güçlerin yerine tekrar kullanılabilir ve kalıcı zırh güçlendirmeleri geliyor. Ancak kötü bir haber; çift silah kullanımı Reach'te olmayacak. Zırh güçlerinin arasında, oynanışı tümüyle değiştirebilecek özellikler bulunuyor: Kamuflaj, jetpack, hızlı koşu ve zırh kilidi. Zırh kilidi bir süreliğine karakterin hasar almasını engelleyecek fakat bu sırada hareketimiz son derece kısıtlanacak. Elbette ki yeni silahlar da ekleniyor.

Oyunda UNSC güçlerinden özel bir tim olan Noble Team'in macerasını yaşayacağız. Bu birlik tamamen Spartan askerlerinden oluşuyor. Şu an için kahramanımızın adı belli değil fakat videolardaki telsiz mesajlarından kendisine Noble 6 dendiğini biliyoruz. Takım lideri Carter-259 son derece acımasız bir asker, onun yardımcısı ve ikinci komutan Kat-320'yse bir biyonik kola sahip. Carter ve Kat, orijinal Noble Team'den geriye kalan iki asker. Ekibin yeni üyeleriyse ağır silahlar uzmanı Jorge-052, Emile-239 ve nişancı Jun-266. Kısacası yeni Predator ekibiyle karşı karşıyayız. Yani oyun belli ki kan ve ter kokacak.

Ve işte büyük sürpriz. Oyunda bizzat uzay savaşlarına katılabiliyoruz. Elbette ki Halo serisinden alışkın olduğumuz üzere türlü araçları kullanabileceğiz ancak bu kez atmosfer dışına çıkıp UNSC ve Covenant gemileri

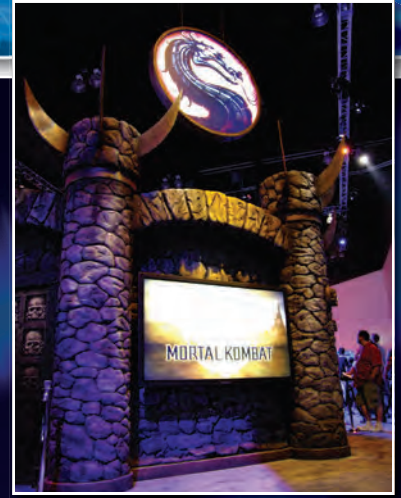


arasındaki uzay savaşlarında da yer alabiliyoruz. Oyunun demosundaki savaşlar düşük yörüngede geçiyordu, yani yakın noktadaki gezegenlere inip inemediğimiz henüz belli değil. Zaten bunu da mümkün kılarlarsa tadından yenmez bir deneyim olur hepimiz için.

HERKES HAZIR MI?

Elbette ki Halo serisini bulunduğu noktaya getiren şey zengin multiplayer seçenekleri ve Reach de buna bir istisna olmayacak. Standart multiplayer modlarına ek olarak yeni seçenekler de oyunla birlikte geliyor. Headhunter modunda oyuncular kafatası peşinde olacaklar. Bu kafatasları haritalardaki çeşitli alanlarda bozdurulup güçlü silahlar ve cephane desteği için harcanabilecek. Oyuncu öldüğünde de topladığı tüm kafataslarını kaybedecek. Stockpile modunda oyuncular bağımsız bayrakları toplayıp her beş dakikada bir savunmaya girişecekler. Generator Defence moduysa üç Spartan askerine karşı üç Elite mücadelesi şeklinde geçecek. Elite'ler haritadaki üç jeneratörü yok etmeye çalışırken, Spartan'larsa bunları savunmaya çalışacak. Bir turdan sonra roller değişecek. Invasion, altıya altı oynanan ve tüm oyuncuların ikişerden 3 takıma ayrıldıkları bir mod. Invasion modunda oynandıkça açılan yeni alanlar, silahlar ve araçlar bulunacak. Bungie'nin bu son Halo çıkarması Eylül ayında bizlerle olacak.





MORTAL KOMBAT

KAN, DAHA FAZLA KAN

İlk çıktığında bizi aptala çeviren, aklımızı alan ama yıllar geçtikçe şaraptan çok rakıyı andıran bir süreçle sulanarak ilerleyen o seri: Mortal Kombat. DC ile birleşmesi dahi para etmeyen Mortal Kombat, kötü onlarca kararın ardından, en sonunda, özüne dönüyor. Ve siz de çok iyi biliyorsunuz ki söz konusu olan Mortal Kombat'sa bu öz tamamen kandan oluşuyor.

Mortal Kombat her yaştan insana hitap eden bir dizi "az kanlı" oyunun ardından yüzünü sadece yetişkinlere gösterecek olan ve fragmanında dahi kırılmış kemiklerin havada uçuştuğu bir reboot ile geliyor. Oyun, ilk 3 Mortal Kombat 90'larda neyi doğru yaptıysa onlarla birlikte geri dönüyor: Daha fazla Fatality, daha fazla kan ve daha fazla ölümcül dövüş. Yeni oyunların üç boyutlu oynanışı çöpe atılıyor ve daha iki buçuğumsu boyutlu bir oynanış şekli benimseniyor. Yeni oyunlar ne kadar prezentabl olmaya uğraştıysa Mortal Kombat o kadar kanlı, kabul edilemez ve şoke edici olmayı deniyor. Bütün bu eski özelliklerin yanına tam da bu yüzden yeni X-Ray özelliğini iliştiriliyor. Artık Mortal Kombat karakterlerimiz sadece kol, bacak ve vücuttan ibaret değiller. Onların kaburgaları, uzuv kemikleri ve iç organları da var ve tüm bunlar X-Ray sayesinde spesifik olarak hedef alınabiliyor ve maksimum acı için parçalanabiliyorlar.

E3'te gördüklerimize bakarak Mortal Kombat'ın tam anlamıyla özüne dönme gayretinde olduğunu söyleyebiliyoruz. Ve bu E3'te gördüğümüz en doğru kararlardan biriydi, zira biz bir Mortal Kombat oyunu için heyecanlanmayı bu kadar özlediğimizi bilmiyorduk.



Çıkış Tarihi: **2011**
Platformlar: **Wii**



THE LEGEND OF ZELDA SKYWARD SWORD

WİİMOTE KUŞANIYORUZ!

Bu yeni Zelda oyununun eskilerinden en büyük farkı aksiyona çok daha ağırlık verilmiş olması. Eskiden kılıç sallamak tek bir tuşa basmak kadar basit bir işlevken, yeni oyunumuzda Wii Motion Plus desteği sayesinde kılıç hareketlerimiz direkt vücut hareketlerimiz olarak oyuna yansıyor. Aynı şekilde ok atarken de yine Wii kumandasından faydalanıyoruz. Oyunun grafikleri Twilight Princess sevenleri üzebilir, çünkü oradakinin tam tersine çok canlı ve renkli bir dünya var.

Hatırlayacak olursanız eski Zelda oyunlarında savaşlarda başarılı olmanın en büyük sırrı, hamleleri doğru zamanda yapmaktı. Bu da oyunun zaman zaman tekdüzeleşmesine neden oluyordu. Motion Plus'ın tam desteğiyle bu kez, düşmanın neresine vurduğunuz da büyük önem kazanıyor. Bir de Link'in yeni oyuncağından bahsetmek gerek tabii… Link artık uçabilen mekanik bir böceğe sahip ve bunu etrafı keşfetmek ve nesneleri toplamak için kullanabiliyor. Diğer yandan oyunun aksiyona daha fazla ağırlık verecek olması, haritalardaki karmaşıklığı en aza indirmiş. Yani artık yolumuzu çok daha rahat bulabileceğiz.



ENSLAVED: ODYSSEY TO THE WEST

MAYMUN HIZIYLA KITALAR AŞMAK

PS3'ün çıkış oyunlarından olan Heavenly Sword'la iyi bir çıkış yakalayan ama epey zamandır sessizliğine bürünen Ninja Theory, sonunda Enslaved ile tekrar gün yüzüne çıktı.

E3'te gösterilen tanıtımında Enslaved'in Heavenly Sword'dan (HS) ne kadar farklı bir oyun olduğunu fazlasıyla gördük. Çarpıcı yüz animasyonları ve seslendirmeler HS'yi andırsa da, geriye kalan her şey son derece özgün duruyor. Oyunun kahramanı Monkey, uzayabilen plasma sopası ve uçan bulutuyla kaba kuvvet ihtiyacını karşılarken, yardımcısı Trip hackleyebildiği robot ve kapılarla zor bulmacaların üstesinden gelecek. Gördüğümüz kadarıyla oyunda hemen hemen her şey, zekâ ve kaba kuvveti birlikte gerektirecek. Örneğin Trip karşı tepeden ateş eden robotları oyalarken, Monkey'nin bir şekilde karşıya ulaşıp onları patlatması gerekiyor. Monkey çoğu zaman Trip'e ne yapması gerektiğini basit komutlarla söyleyerek ikilinin hayatta kalmasını sağlayacak. Başlarda Trip, Monkey'ye güvenmediği hatta ona gıcık olduğu için Monkey'nin komutları fazlasıyla sınırlı. Lakin aralarındaki bağ güçlendikçe Trip'e daha çok komut verebileceksiniz.

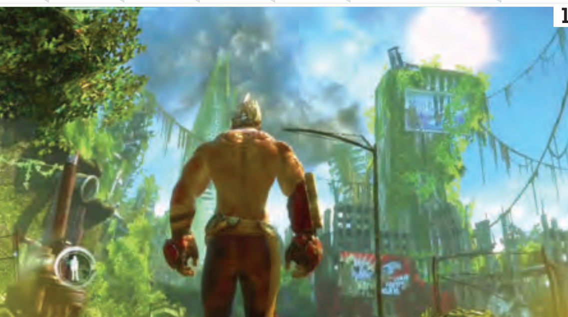
Enslaved'in en güzel yanıysa gerçekten nefes kesen bir kıyamet sonrası senaryo yaratmış olmaları. Yosun tutmuş otobanlar, sarmaşıkların arasından fırlayan gökdelenler gibi pek çok ilginç görüntüye şahit olacaksınız oyun boyunca. Bunların arasına Miyazaki filmlerinden fırlamış gibi duran uyuklayan robotları da ekleyince ortaya gerçekten harika bir görsel şölen çıkıyor. Bir de üstüne bütün bu sahneleri Monkey'nin akrobatik hareketleriyle şehrin içinden ilerlerken gözlemlediğinizi düşünün. Kulağa hiç de fena gelmiyor...

Enslaved'in başarılı olmaması için ortada çok neden yok. İyi grafikler, harika bir senaryo ve ilginç oynanış çözümleri. Zamanda 2-3 yıl geriye gidersek aynı şeyler aslında Heavenly Sword için de geçerliydi ancak Ninja Theory büyük ihtimalle bu konuda dersini fazlasıyla almıştır. Dövüş ve platform elementleri iyi çalıştırılabilirse Enslaved kesinlikle bu yılın önemli oyunları arasına girmeye aday.


"MonkeyTrip" başlarda anlaşamasalar da zamanla birbirlerini anlamaya başlıyorlar.

1- New York artık çok az kişinin hayatta kalacağı bir şehre dönüşmüş durumda

2- Yüzyıl kadar uyku modunda olan robotları Trip ve Monkey'nin NY'a girişi uyandırıyor.


1


2

Çıkış Tarihi: **8 Ekim 2010**
Platformlar: **PS3, Xbox 360**

Çıkış Tarihi: **Açıklanmadı**
Platformlar: **PC**

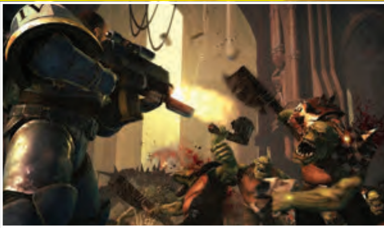


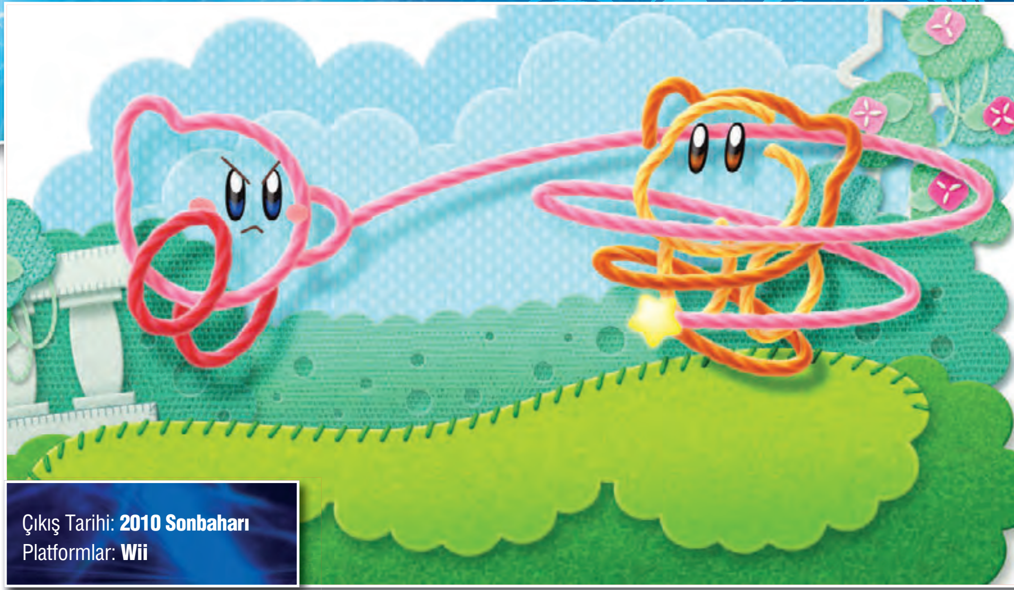
WARHAMMER 40K: SPACE MARINE

İMPARATORUN ADIYLA ÖLÜM

THQ'nun yayınladığı videoda toplamda 4 kişilik bir Space Marine bölüğüyle, Orkz'a karşı kapıştığımızı gördük. Firmanın yayınladığı hemen hemen her videoda olduğu üzere buradan da anlam çıkarabilmek için gerçekten ince eleyip sık dokumak gerekiyor. Space Marine daha çok aksiyon ağırlıklı gibi gözükse de, büyük ihtimalle yapısal olarak (Advanced Warfighter gibi) basit komutlarla çalışan bir aksiyon/strateji oyunu olacak. Bütün video boyunca tek bir karakterin oynanışına şahit olduysak da aslında Assault Marine, Devastator Marine, Force Commander ve Tactical Marine olmak üzere toplamda 4 ana birlikten askerler var. Kesinlikle emin olduğumuz detaylardan biri de Orkz'a karşı Forge World'lerden birinde çatışacağımız. Orkz'un asıl düşmanımız olup olmadığını veya sadece Necron gibi daha ölümcül bir tehditten kaçıp sığınacak bir gezegen arayan "Yeşil Dalga'dan" bağımsız bir sürü olup olmadıklarını büyük ihtimalle oyun çıktığında öğrenebileceğiz.

Warhammer 40K: Space Marine hakkında konuşmak için hala çok erken. Videonun gösterdiği kadarıyla normal bir işgalde olabilecek Orkz sayısının tutturulması, daha da önemlisi bütün bu yaratıkların aynen gerektiği şekilde patlıyor olması bu oyun hakkındaki ümitlerimizi fazlasıyla arttırıyor.





Çıkış Tarihi: **2010 Sonbaharı**
Platformlar: **Wii**

KIRBY'S EPIC YARN

EĞLENCE YUMAĞI SENİ



Bir saniye, hardcore seni. Hemen kaçma! Bir kere çok hoş ve estetik çekiciliğe sahip grafikleri var Kirby'nin. İlk bakışta çok basit ve sıradan görünse de hem karakterlerin çevreyle etkileşimi açısından, hem de bölüm tasarımları açısından grafikler on puanı hak edecek güzellikte. Oyunun geri kalanı her zaman olduğu gibi Kirby'nin başka "şeylere" dönüşebilme yeteneğine odaklanıyor. Yenilik olarak da çok oyuncu desteğini görüyoruz. Oyunun istenilen bir anında, ikinci oyuncu oyuna dahil olabiliyor. Tüm bunların hepsi saf eğlence sunan bir oyun deneyimi için bir araya getirilmiş.

Kirby's Epic Yarn su katılmamış bir platform oyunu. Öyle hareket algılamayla falan pek yüz göz olmuyor. Bu nedenle WiiMote'u yan tutarak oynayacağız oyunu. Diğer oyunlardan farklı olarak Kirby bu kez düşmanlarına karşı kırbaç benzeri bir silah kullanıyor ve aynı zamanda çevresiyle de etkileşime girebiliyor. Elbette ki serinin en büyük özelliklerinden biri olan şekil değiştirme de yapabileceklerimiz arasında. Kirby düşmanlarının hemen hemen hepsini kopyalayabilecek. Kirby'nin önceki oyunlarda havada süzülebildiğini hatırlarsınız. Bu kez bir paraşüte dönüşerek yapabilecek bunu. Ayrıca daha hızlı gitmek için bir otomobile, düşmanlarını ezmek içinse bir örse dönüşebilecek. Demoda Kirby'nin sörf yapan bir penguene, bir UFO'ya, dev bir robota dönüşebildiğini de gördük. Eminiz ki yapımcılar eğlence maksadının suyunu çıkarmak için daha envai çeşit form da ekleyeceklerdir.

Her platform oyununda olduğu gibi oyunun asıl eğlencesi bir arkadaşınızla birlikte oynadığınız zaman ortaya çıkacak. Oyuna katılan ikinci oyuncu Prince Fluff adlı bir karakterle istenilen an oyuna dahil olabilecek. Haritalarda sadece iki kişinin erişebileceği yerler de bulunacak.

Her oyunun bir platformu vardır ya, işte delicesine eğlenebileceğiniz platform oyunlarının kaynağı da Wii konsolu. Burun kıvırmayın, herkesin ara sıra hayatı unutmaya ihtiyacı vardır…





OYUNEZER!

E3 TEKNOLOJİ FUARI

Her zaman böyle bir fırsat çıkmıyor karşıma. Oyunları tek tek ezmek yerine, tüm oyunları bir arada yakalayıp ezebileceğim böyle bir ortam varken ıskalamak olmazdı. Ama oyundan çok teknoloji fuarına dönen E3'te Kinect'ten, Move'dan oyunlara fırsat kalmadı. Kontrol cihazlarından kurtulmak için gösterilen çabayı takdir ederken, yapılan girişimlerin başarısızlığı yüreğimi sızlattı adeta.

İyi kötü bir sürü oyun tanıtıldı E3'te yine. Ama yeni teknoloji namına aynı pilavı ısıtıp önümüze koymaktan vazgeçemedi canım firmalar. Geçtiğimiz yıl ağzımız açık baktığımız Natal'ın önce Kinect sonra Fail olarak isim değiştirmesi fuarın ilk bombasıydı. Bir kontrol cihazı olmadan oyunla etkileşime girme fikri çok cazip tabii ki ama bir iki ciddi sorun var ortada. Birincisi bizim salonların dekorasyonu Amerikan sit-com'larındaki gibi değil. Yani televizyonun önünden sehpayı çektik mi tepinecek alan açılamayabiliyor. İkincisi ben evde tepinmek istemiyorum zaten. Bir başka sorun aletin oyun sırasında zırt pırt enteresan resimlerinizi çekip Xbox Live üzerinden paylaşmak gibi bir özelliği olması. Var say açık unuttuk paylaşım hede hödösünü, bin türlü ev hali var insanların. Rezillik valla. Ama diyelim ki bunların hiçbirine takılmadık, evimiz de biz de süper uygunuz Kinect standartlarına, yine de hâlâ bir sorunumuz var: Oyunlar.

ÇOK İŞLER BAŞARACAĞIZ!

Kinect de Google Wave gibi; herkes ne kadar şahane bir teknoloji olduğundan bahsediyor ama nerede, nasıl kullanılacağı hakkında kimsenin pek fikri yok, Wave'in yakın gelecekte tüm işlerimizi çözeceğini söyleyenlerle Kinect'in oyunlarıyla dünyamızın değişeceğini iddia edenler muhtemelen aynı kişiler. Ama doğrusu buradan bakınca "zıpla, eğil, kolları iki yana aç, kırmızı top geliyor tokatla heyoooooooo" gibi bir oyun anlayışının geleceğe ait olduğuna inanmak için safa yatamıyoruz. Hem Nintendo yapmamış mıydı bunları kuzum?

Playstation Move için en azından bir iki tane elle tutulur oyun yapıyor adamlar. Kinect için yapılan tek düzgün oyun Star Wars gibi görünüyor. Onda da karakterimizi sağa sola birer adımdan fazla hareket ettiremiyor oluşumuz enteresan olmuş. Bir kontrol cihazı yok eyvallah, ama nasıl dönüyoruz sağa sola?

BALTALAR ELİMİZDE!

Yeni teknolojiler iyi güzel de daha emekleme dönemindeyken ne diye bas bas bağırırsınız bir halt varmış gibi? Bir ileri iki geri gitmekten sıkılmadınız mı? Zaten bu sene basın konferanslarına da bir haller olmuş. Hata üstüne hata, fail üstüne fail. Yılların Wiimote'unun "motion plus"ı bile su koyverirken, neyi bağırıp çağırıyorsunuz arkadaşlar! Ben teknoloji fuarı istemiyorum, hele içinde teknoloji olmayan teknoloji fuarı hiç istemiyorum. Var onlardan bir sürü zaten. Ben canavar gibi oyunlar görmek istiyorum karşımda. Aklımı başımdan alan, iliklerime kadar titreten oyunlar. Klavyemden, faremden, Sixaxis'imden memnunum ben. 2 elimde balta gibi iki cihaz, laser pointer gibi kullandığım bir kumanda cihazı istemiyorum. Hele ki ilkokul çocukları gibi elimi tabanca gibi kullanıp boşluğa ateş etmeyi hiç istemiyorum. Kedim var benim evde onu severim, ekrandaki sanal hayvancıkları sevmeye ihtiyacım yok ki.

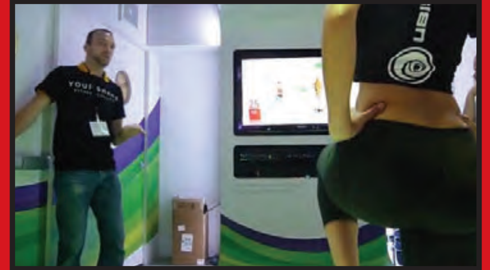
Yap canavar gibi oyunu, hazırla şovunu, getir oyun karakterlerini fuar alanına, bas bas bağır ondan sonra. Heavy Rain'le zaten kan dolaşımım yavaşladı, gözlerim doldu, ağladım ağlayacağım, televizyon karşısında aerobik yaparak neşelenmek istemiyorum ben. Evin kapısından çıkıp yapabileceğim ama yapmadığım şeyleri "bakın TV karşısında yapabilirsiniz" diye koyma benim karşıma! Ah E3 vah E3... Oyun ver bana, oyun!



Geçen sene uzattın o kolunu öyle, kalakaldı di mi? Nerede canavar oyunlar? Wii Sports vardı zaten halihazırda, yeniden yapmanıza hiiiç gerek yoktu.



Baltalar elimizde, uzun ip belimizde, biz gideriz...



Ubisoft'un fitness oyunu diğer Kinect yapımları arasında parlarken dahi kameramanın ilgisini çok fazla çekemedi.



Ne kadar da çok seviyoruz kendimizi maymun etmeyi be arkadaş. "Ehe" tabii.

AYIN EZENİ



Kaan Alkın

Eğlendiğini sanan yavrucaklara uzaktan bakıp hafifçe sırıtmayı tercih eden Kaan Alkın, eline geçirdiği cam şişelerle Move'un, salt elleriyle de Kinect'in lansmanını bizzat ofiste gerçekleştirdi geçtiğimiz ay. O gün bu gündür yaz nedir bilemedik ofiste, her gün bir rahmet, her gün bir tufan.



Yaa, işte böyle... Kıyamet sonrası aklımıza ilk gelen şey yarışmak.

MOTORSTORM APOCALYPSE

VAHŞİ DOĞA VE DÖRT TEKER

Motorstorm Apocalypse, adından da anlaşılabileceği üzere vahşi ormanları ve Amerika çöllerini ardında bırakarak "aşırı ekstrem" motor sporlarını bambaşka bir rotaya taşıyor. Kıyamet günü gelip çattığında, bütün şehirler ve önemli merkezler harabaye döndüğünde geriye yapacak tek bir şey kalıyor: Yarışmak! Öyle yollarda ve pistlerde yarışıyor olacağız ki ilk oyunun kanyonları veya Pacific Rift'in ormanları gözünüze lunapark gibi görünecek. Gözümüze ilişen pister arasında yıkılmış harabeler, çökmek üzere olan gökdelenler ve bir zamanlar birilerinin evi olan kırık odalar falan vardı. Artık karşınızda doğanın binlerce yılda oluşturduğu sağlam patikalar yok. İnsan yapımı her şeyde olduğu gibi çevrenizdeki binalar ve hatta altınızdaki asfalt bile en olmadık zamanlarda yıkılabilecek. Binalar üzerinize yıkılırken -eğer ezilmezseniz- rotanız aniden bir yan sokağa doğru uzamış olacak ya da yolun çökmesi -kim bilir artık ne halde olan- kanalizasyon tünellerine inmeniz anlamına gelecek. Uzun lafın kısası dinamik olarak değişen pistlerden bahsediyoruz. Fakat bir pistte yarışmanız o pisti öğrendiğiniz anlamına gelmiyor. Örneğin, bir önceki yarışta çöken bir bina, bir sonrakinde çökmeyebilecek. Bu da ilk iki oyunda fazlasıyla karşılaşılan "multiplayer maçlarda robot gibi her pisti ezberleyen oyuncu" kavramının kısmen önüne geçecek.



Motorstorm Apocalypse'in bir diğer süprizi de 3D destekliyor oluşuydu. Bu durumun, biz 120 Hz HD televizyon alamamış garibanlar için daha kalitesiz görseller demek olup olmadığını yakında göreceğiz. Ancak oyun, 3D'siz de hiç fena durmuyordu. Araç detayları ve efektler önceki oyunlara göre kısmen daha kalitesiz dursa da aksiyon dozajının hiç olmadığı kadar artmış oluşu bu açığı fazlasıyla kapatmaya yetiyor.



DUYAN GELMİŞ

Oyun dünyasının en görkemli organizasyonu olan E3, 2007 ve 2008 fiyaskosundan sonra 2010 ile birlikte eski günlerine döndü. Organizasyon komitesinin açıkladığı resmi bilgiye göre bu sene fuara 45,600 kişi katıldı ki bu sayı geçen sene 41,000'di. Müthiş şovlar ve göz kamaştıran gösterilerle geri dönen E3, 2005 yılında yakaladığı 70,000 kişilik rekorunsa hâlâ bir hayli gerisinde. Los Angeles fuar alanında bir stadyum dolusu insan gezinirken PlayStation'ın sanal E3 standında ise gerçek bir izdiham vardı. PlayStation Home içerisinde açılan E3 standını sadece ilk gün 60.000, toplamda ise yaklaşık çeyrek milyon kişi ziyaret etti. Geleceğin sanal fuarları kapımızda, sloganı da bizden olsun: "Gözlüğe ihtiyaç duymadan 3D Booth Babe'ler sizinle!"



TWISTED METAL

DİŞLERİNİZE İYİ BAKIN!

Pek çok kişi Sony Konferansı'nı 3D teknolojisinin çalacağını düşünürken, sahneye Sweet Tooth'in ünlü dondurma arabası girdi ve neredeyse bütün salon çığlıklar atmaya başladı. Uzun zamandır ortalarda görünmeyen Sweet Tooth ve ekibinin büyüsünden mi, yoksa kalbimizin vücudumuza kaldıramayacağı kadar adrenalin basmasından mı bilemiyoruz ama inanın ki gerisi neredeyse bir rüya gibiydi. Gösterilen tanıtım videosunun ardından hatırlayabileceğimiz tek şey patlamalardı. İnsan aklını tehlikeli yollara sürükleyecek kadar çok patlama...

Twisted Metal serisinin son oyunu aynı zamanda seriyi baştan başlatıyor olacak. Artık savaşmak için arenalar yerine koca mahallelerde olacağız. Dahası artık karakter seçme günleri de geride kaldı. Taraflar klan seçer gibi takım seçiyor olacak ve buna uygun olarak giyinebilecekler. E3'te oynanabilir olarak sadece Sweet Tooth ve Dollface'in ekiplerine katılabiliyorduk (illa ki Mr. Grimm ve Preacher da geri dönecektir). Sweet Tooth'un ekibi tahmin edebileceğiniz üzere rahatsız edici palyaço makyajı ve alevli saçlarla kendini belli ederken, Dollface ve tayfası pembe giysilerinin içine uymayan saldırgan bir ruh haliyle etrafa dehşet saçıyordu. Bu, oyun adına önemli bir yenilik olmuş çünkü tek bir karaktere bağlı kalmadan araç seçebilmek artık mümkün olacak. Dondurma kamyonundan sıkılanlar, motosikletlere ve helikopterle atlayabiliyorlar. Bu arada doğru okudunuz, "helikopter" dedim. Twisted Metal'a eklenecek helikopterler sayesinde artık havadan da ölüm yağdırabiliyor olacaksınız.

Uzunca tek kişilik modu ve 16 oyuncuya kadar destek veren multiplayer desteğiyle Twisted Metal, seriyi bilen bilmeyen herkesin ağzını sulandırması gereken bir oyun olmuş. Her saniye patlama ve aksiyon dolu bu araç savaşı temalı yapımda hayatta kalabilmek için tetik parmağınızla antrenmanlara şimdiden başlayın.

Çıkış Tarihi: 2011
Platformlar: PS3



DEVIL'S THIRD

Çıkış Tarihi: **AÇIKLANMADI**
Platformlar: **PS3, Xbox 360**

ŞEYTANIN KIRIK BACAĞI

"Hardcore, mainstream, bloody, hardcore…" diye anlatıyor bu yeni oyunu Tomonobu Itagaki. Adı tanıdık gelmedi mi? Itagaki'yi Ninja Gaiden ve Dead or Alive serilerinin yaratıcısı olarak tanıyoruz. İşin aslı Itagaki-san oyun dünyasının en rock yıldızı muamelesi yapılan geliştiricilerinden biridir ve kendisi de etrafında tam olarak böyle tanınmaktadır. Devil's Third, THQ ve eski Team Ninja ekibinin kurduğu Valhalla stüdyolarının ortaklaşa ortaya çıkardıkları, gerçekten sağlam duran bir aksiyon oyunu. Hani, oyun dünyasına pek yenilik getireceği gibi bir iddia taşımayan, devrim idealleri olmayan ancak sıkı oyunculara hızlı oynanış ve keskin bir macera vaat eden türden bir aksiyon oyunu.

Oyunun konusu hakkında pek bir bilgimiz yok ancak senaryonun Kessler Sendromu üzerine olduğunu biliyoruz. Dünyanın düşük yörüngesindeki uydu artıklarının ve bunların çarpışmalarının halihazırdaki uyduları kullanım dışı bırakmasıyla ve uzay seyahatlerini imkânsız hale getirmesiyle alakalı ilginç bir hikâyesi olacak Devil's Third'ün.

CEPHANELİĞE GEL

Oyunda belli ki durmaksızın bir kavga dövüş hali olacak. Peki nasıl hayatta kalacağız? Silahlar, yakın dövüş ve kılıçlarla… Oyunda hemen her disiplinden silah bulunacak ve bunları harmanlayıp kullanmamız gerekecek. Elbette ki herkes elinde tüfeklerle takılırken, siz de cengaver gibi aralarına tekme, tokat ve kılıçla atlayabileceksiniz ancak karakterinizi buna göre yönetmeniz gerekecek. Örneğin, ağır silahlar kullanan ancak tank kıvamında hareketten yoksun bir karakteriniz de olabilir, tersine Raiden gibi bir karakteri de yönetebilirsiniz, size kalmış. Videolardan anladığımız kadarıyla oyunda hafif platform havası da bulunacak ve atlayıp zıplamak gerekecek. Itagaki oyunla ilgili -her zaman yaptığı gibi- son derece iddilı laflar ediyor. "Kesinlikle Move, Kinect gibi şeylerle işimiz olmaz. Biz hardcore oyuncuyuz ve 25 yıldır gamepad kullanıyoruz. Oyunun karmaşık yapısını hiçbir hareket algılama teknolojisi çözemez. Oyun çıkınca uzunca bir süre başka bir aksiyon oyununu beğenemeyeceksiniz." Böyle diyor güneş gözlüğü olmadan asla ortalıkta görünmeyen Itagaki… Bize de bekleyip görmek düşüyor.





PROJECT DUST

Çıkış Tarihi: **AÇIKLANMADI**
Platformlar: **PC, PSN, Xbox Live Arcade**

KÜLLER KÜLLERE, TOZLAR TOZLARA

Eğer bizi E3'te heyecanlandırmak isteyen bir oyun yapımcısıysanız size bu konuda iki tüyo verebiliriz: Ya elinizdeki fikir daha önce hiç görmediğimiz bir şey olacak ya da bizim çok sevdiğimiz, bizi çok heyecanlandıran bir isme dayayacaksınız sırtınızı… Bu belki de bizim aşığı olduğumuz bir seri olacak, belki de her işini dört gözle beklediğimiz bir yapımcı. İşte kod isminden başka hiçbir şey bilmediğimiz gizemli Ubisoft oyunu Project DUST, ikinci kategoriye dahil bir oyun. Oyunun ne türünü, ne de çıkış tarihini biliyoruz, elimizde sadece tahminler var ama arkasındaki bir isim bizim heyecan terleri dökmemize yetiyor da artıyor bile: Eric Chahi. Evet, o Eric Chahi, hani şu Another World ismindeki ufak oyunun arkasındaki dahi…

Oyunun fantastik bir dünyada, primitif fakat doğal güçleri kullanabilen yerlilerin, nesillerinin tükenme tehdidiyle karşı karşıya kalışını konu aldığını biliyoruz… Oyunun PC, PSN ve XBLA'ya çıkacağını da biliyoruz ve bildiklerimiz bize Ubisoft konferansında gösterilen fragman sadece bu kadarını anlattığı için burada bir bıçak gibi kesiliyor. Bu noktadan sonra spekülasyon diyarına dalıyoruz fakat bulduklarımız da hiç fena değil. Oyunun Populous ile Black&White kıvamında olacağı söyleniyor. Eğer durum buysa fragmanda gördüğümüz doğal güçlerin hükmü bambaşka bir değer kazanıyor demektir. Oyun boyunca asıl amacımızın Tanrı'yı oynayarak doğal afetleri kullanmak suretiyle kabileleri güvenli bir yere taşımak olacağı da söylenenler arasında.

Henüz Project DUST hakkında elle tutulur neredeyse hiçbir şey bilmiyoruz fakat yazının başında söz ettiğimiz o reddedilemez gerçek doğruluğunu koruyor: Eric Chahi ismi bizi çok heyecanlandırıyor.



Masal kitabından çıkmış ormanlarda masallarda rastlamak istemeyeceğiniz yaratıkları avlıyor olacağız.

Çıkış Tarihi: **2011**
Platformlar: **PC, PS3, Xbox 360**

DUNGEON SIEGE 3

HAYAT ZİNDAN BİZE

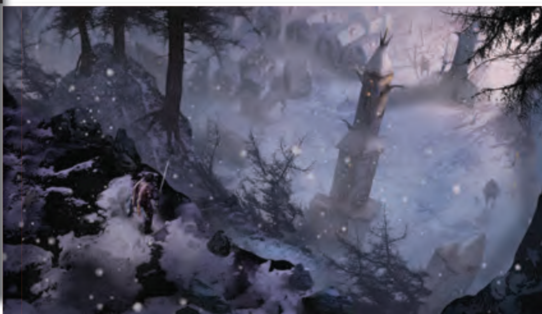
İlk iki oyunuyla büyük beğeni toplayan, Uwe Boll'un filmiyle ölümcül yaralar alan Dungeon Siege serisi üçüncü oyunuyla E3'te geri dönüşünü yaptı, kapalı kapılar ardında oyunun çok çok erken bir sürümünü gördük. Serinin yapım haklarını devralan Obsidian, oyunda önemli değişikliklere gitmiş. İlk iki oyunun aksine artık oynanış tek bir karakterde yoğunlaşacak. Yine eski oyunlarda olduğu gibi yanımıza yoldaşlar alabiliyoruz fakat onların kontrolü bizde olmayacak. Oyunun diyalog seçenekleri, artık çok daha detaylı ve derin. Farklı sonuçlara ve sorunlara yol açabilecek çok sayıda diyalog çeşidi var ve bunlardan bazıları oyunun sonuna doğrudan etki edebiliyor.





Tanıtımda üzerinde en çok durulan özellik, başka oyuncuların oyunlarına da girip çıkabiliyor olmamızdı. Bu son zamanlarda sıklıkla görmeye başladığımız ancak seri için yeni olan bir co-op deneyimi sunacak bize. Oyunun bu özelliğiyle ilgili oynanabilir olarak fazla bir şey göremesek de yapımcılar zorluk ve deneyim paylaşımı için mantıklı bir sistem getirdiklerinin altını çizdiler.

Dungeon Siege 3, henüz alfa fazında bile olmamasına rağmen pek çok konuda tatmin edici gözüküyordu. Oyunun atmosferi açısından bize fikir vermesi için gösterilen bölümde, sık bir ormanda dev köklere tırmanarak ilerliyorduk. Bu sırada şahit olduğumuz ışıklandırmalar ve animasyonlar kesinlikle enfesti. Sunumda küçük kopukluklar ve animasyon aksaklıkları vardı elbette ama hiçbiri oyunun 2011'deki çıkışına kadar düzeltilemeyecek şeyler değil. Dungeon Siege'in üçüncü bölümü, serinin hayranları tarafından zaten kaçırılmayacaktır ancak, kurgulanan yeni yapısıyla Diablo benzeri aksiyona dayalı RYO'ları seven oyuncular da bu kafileye katılabilirler.



LITTLE BIG PLANET 2

Sony standında dolanıp hangi oyuna yumulsam diye bakıyorum. Killzone 3'te sıra var, GT5'e oturan kalkmak bilmiyor. Eneee… bir de baktım Little Big Planet 2'lerden birinin önünde boş bir SixAxis. Kaptığım gibi girdim oyuna, yanımda da orta yaşlarda iki tane kadın, keyifle oynuyorlar. Başladık üç kişi yuvarlak ve çarpılı kutuları devirme oyununa. Bu kutular yukardan durmadan düşüyor, siz de doğru kutuda X veya O'a basıp patlatıyorsunuz. Ama ablalar sanki bebeklikten beri oynuyor oyunu, çatır çatır nasıl oynuyorlar... Baktım ki rezil olmak üzereyim, hemen bir yandaki konsola geçtim.

Burada gençten bir oğlanla kız, belli ki sevgililer keyifle oynuyorlar. Hemen bir Sackboy kapıp daldım ben de platforma. Bu da bir yarış moduydu. Hani kapıda birikip zurna çalınca fırlıyor en kısa sürede tamamlayıp puan falan topluyoruz ya, aynı ilk oyundakilerden. Ama farkı Sackboy'larımızın elinde ninja ipi edevatı (grippling hook device) olması. Böylece yüksek yerlere yapıştırıp bunları, sonra sallanarak sürekli yukarı doğru çıkmaya başlıyoruz. Çok eğlenceli, yani oğlanla kız çok eğleniyor, ben hep geride kalıp yanıyorum.

Yanlış anlamayın, oyun değişmiş veya zorlaşmış değil. İlk oyunu bilen herkes eline aldığı gibi oynar (kabızlık bende =). Çünkü özünde, mekaniğinde ilk oyundan hiç farkı yok LBP2'nin. Bu oyunu ilkinden iyi yapacak olan şey değiştirilenler değil, eklenenler. Mesela benim oynadığım X ve O'lı kutuları patlatmaca gibi minik oyunlardan, platform shooter'larına, sıra tabanlı stratejilere kadar bir sürü yeni oyun üretebiliyorsunuz LBP2 içinden. Ayrıca Sackboy'ların kullanabildiği bir ton alet var. Buna hareketli geri plan gibi bir özellik ve yepyeni haritalar ekleyin, işte size daha büyük, daha bomba bir Little Big Planet.



YOUR SHAPE

BENİM ŞEKİL Mİ? SAĞOLUN, BEN ALMAYAYIM O OYUNU!

E3 bu sene Kinect'in de katılımıyla öylesine fitness oyunlarına boğuldu ki anlatamam. Ben hepsine itinayla burun kıvırıyordum ama Ubisoft standındaki Your Shape tek elle tutulur Kinect oyunu olunca görev bilinciyle oynadım. Gerçekten de en güzel fitness oyunu, şahane olmuş, Kinect kullanımı falan çok güzel. Ama burada bir pazarlama hatası yok mu? Yani ben kendi şeklimden memnunsam bunu niye oynuyorum? Yok memnun değilsem de "Senin Şeklin" adında bir oyunu kim alsın? Oyunun ismi "Şu Sağdaki Resimdeki Ablanın Şekli" olsa o zaman tutar bak.



Çıkış Tarihi: **Ağustos 2010**
Platformlar: **PC, PS3, Xbox 360**



LARA CROFT AND THE GUARDIAN OF LIGHT

SAÇLARINA İZOMETRİ DÜŞMÜŞ LARA'MIN

Ne? Şimdi cidden bizim Lara'mız mı bu sayın Eidos ve Square Enix? Tomb Raider markasını da başlığından atmış, kutulu falan da piyasaya sürülmeyen, sadece Xbox Live Arcade ve PlayStation Network'ten temin edilebilecek izometrik bir oyun mu olmuş cidden Lara Croft: Guardian of Light?

Öyle gözüküyor. Neyse ki en sadık Lara hayranlarının bile kazan kaldırmamasını sağlamışlar getirdikleri yeniliklerle, üstelik bunu neredeyse serinin genel özelliklerinden hiçbir şey götürmeden yapmışlar. Evet, Lara'mızın kamerası değişmiş ve evet, yanına yeni multiplayer modunda beraber oynayabileceği bir arkadaş gelmiş. Ama Lara hâlâ aynı Lara: Antik harabelerde kadim hazineler peşinde bulmacadan bulmacaya koşan, çift pistolüyle doğal çevreye ve dinozorlara vahim dehşetler saçan o mini şortlu kadın hâlâ Lara Croft… Kısacası yanındaki arkadaşı Mayalı kabile reisi Totec, ondan hiçbir şey götürmemiş. Aksine multiplayer moduna getirdiği şeyler oldukça heyecan verici: Totec ve Lara'nın beraber çalışarak çözecekleri bulmacalar kulağa feci eğlendirici geliyor. Örneğin Lara'nın attığı bir ipin üzerinde Totec yürüyebiliyor veya Totec'in kaldırdığı kalkana Lara tırmanabiliyor. Lara tabii ki tek başına da takılabiliyor fakat bu mod multiplayer moddan kalın çizgilerle yani kendine has birtakım özellikler ve seviyelerle ayrılıyor. Diğer bir deyişle Lara'nın Totec'le yaşadıkları veya sizin bir arkadaşınızla yaşadıklarınız tek başına yaşadığınız maceraya ket vurmuyor.

Biz görmeyeli bayağı bir değişmiş Lara. Kendisi en son gördüğümüzde yeraltında nefes almaya uğraşıyordu. Şimdiyse evine, antik harabelere geri dönmüş. Gidişat bizi çok sağlam bir Lara tecrübesinin beklediği yönünde ama temkini yine de elden bırakmayalım. Bizi defalarca hayal kırıklığına uğratmış bir kadından söz ediyoruz sonuçta.





ELLERE VAR DA BİZE YOK MU?

E3 2009'un Microsoft Konferansı sırasında pek çok kişi gördükleri karşısında şuurunu kaybetmişti. Ekranda beliren bir erkek çocuğu konuşmalarımıza karşılık veriyor, yüz ifademizden duygularımızı anlayabiliyor ve uzattığımız kağıdı eline alıp inceleyebiliyordu. Milo & Kate isimli bu oyunu (tam oyun denemez aslında) 2010 E3'te göremedik maalesef ama Peter Molyneux yeni eserini bazı ünlü isimlere kapalı kapılar arkasında denettirdi. Oyunun tamamen oynanabilir durumda ve geçen sene gösterilenlerden 10 kat daha muhteşem bir durumda olduğunu belirterek beklentileri yükselten (her zamanki gibi) Molyneux, oyunu neden basına göstermediğini ise şu sözlerle açıkladı: "Bunun çok ilginç bir sebebi var ama bu sebebin ne olduğunu söyleyemem". Sağol be…

TRON: EVOLUTION

Çıkış Tarihi: **1 Kasım 2010**
Platformlar: **PC, PS3, 360, Wii**

DİSKLER, MOTORBİSİKLETLER VE PRENS

Tron: Evolution, standart bir film oyunu olmayacağını daha ilk adımından belli ediyor. Kendisi başrollerini Jeff Bridges, Olivia Wilde ve Michael Sheen'in paylaştığı, eski filmin kahramanı Kevin Flynn'in oğlu Sam'in babasını aramasını konu alan Tron: Legacy'den konu ve hikâye olarak ayrılıyor.

Yani kendisi Legacy'nin oyunu değil, aksine Legacy'nin hikâyesini tamamlayıcı bir deneyim sunacak bizlere. Ama ne deneyim... Tron: Evolution 2003'te Monolith'in piyasaya sürdüğü Tron 2.0'ın aksine bir FPS değil, üçüncü şahıs aksiyon oyunu. Oyunumuzun içerisinde ağırlıklı olarak kendini gösteren üç oynanış özelliği var; Prince of Persia tarzı platformlar arasında türlü akrobasiler gerçekleştirdiğiniz keşif oynanışı, Tron'un alametifarikası diskleri fırlatarak virüs düşmanlarınızı yok ettiğiniz aksiyon sahneleri ve o simge motosiklet Light Bike'ı kullandığınız yarış bölümleri. Oyunumuzun baş kahramanı Anon (/b/tard'lara bir selam?), Sam Flynn'in aksine kendi hikâyesini RYO sosuyla yaşarken, bu malzemeleri hedefine ulaşmak için sonuna dek kullanıyor, biz de kendimizi Tron evrenine ikinci ziyaretimiz için deliler gibi heyecanlanırken buluyoruz.

Bayanlar baylar, gittik, gördük, yerinde derinlemesine gözlemledik: Bu gerçekten de Tron. Hem filmi, hem oyunuyla, evrenini tekrar zihnimize kazımak için yaldır yaldır geliyor. Ne yalan söyleyelim, biz de kendisini özlemiştik.





KISIR ÇEKİŞME







ALİ: NINTENDO 3DS AKLIMIZI ALDI VS CAN: BIRAKSANA O ZAMAN PSP'Mİ

ALİ
Bak Can... Bilirsin seni severim, fena çocuk değilsin ama bu PSP sevgin yiyip bitiriyor beni. Zamanında PSP'yi DS'ten üstün tutmana sadece gülüp geçerdim ama o uyduruk cihazın 3DS'ten bile daha iyi olduğunu söylediğin kulağıma geldiği anda "yeter" dedim. Ev konsolundan bozma mobil konsol yapıp üstüne iğrenç bir analog kol ekleyip bir de üstüne oyun yapmayı unutursan ortaya PSP çıkar. Otobüs durağında beklerken oynamak istesen, yükleme süreleri geçene kadar otobüs geliyor zaten. Yıldan yıla bir Puzzle Quest bir de God of War çıkmasa toz tutacak be PSP'm. Söyle be Can, nasıl savunacaksın o külüstürü?

CAN
İki aleti de tadına vararak kullanmış biri olarak tabii ki PSP'yi üstün tutacağım. Ne de olsa PSP'ye çıkan oyunlar "Mario ve arkadaşları"ndan daha fazla çeşitliliğe sahip. Tanıdığım tüm DS sahipleri düzenli aralıklarla "Of kapak kırıldı yine" diye karşıma gelirken yıllardır kullandığım PSP'nin taş gibi sağlam olması da bunda ayrı bir etken tabii. Ama "3DS" diyorduk değil mi? Yapma Allah aşkına, "3D yaptık ama sadece belli açıdan bakınca görebiliyorsunuz" demek nasıl bir mantıktır? Bundan 10 sene önceki tasolarda vardı aynı şey. Aşağı yukarı yapınca hareket ederdi üzerindeki resim, 3 boyutlu gibi gözükürdü.

ALİ
Ah yine aynı cehalet, yine aynı karıştırmacı gazetecilik. DS konusunda Nintendo'nun tek hatası ürünü satarken IQ limiti koymuyor oluşudur. Bu noktada sen ve arkadaşlarını taş gibi DS'in kapağını kırabildiğiniz için tebrik etmek istiyorum. Senin bilmediğin üzere o kapak 3DS'in iki mükemmel ekranını çizilmelerden korumak için tasarlandı. Büyük ihtimalle sen 3DS'i bile göremedin çünkü PSP'nin çiziklerle dolu ekranından piksel saymaya çalışıyordun o sıralar. Mario ve arkadaşları olarak özetlediğin oyunların PSP'nin Twisted Metal ve Tekken gibi önemli oyunlarının tamamından yüksek not ortalamalara sahip oluşu büyük ihtimalle unutmayı tercih ettiğin bir sorun.

CAN
Ah, ama asıl cehalet sende maalesef. Çünkü azıcık araştırsaydın 3DS ilk duyurulduğunda yapılan goygoyun konsolun donanım özellikleri açıklandıktan sonra yerini büyük ölçüde homurtulara bıraktığını görebilirdin. 3DS gibi yeni jenerasyona ait bir el konsolu, teknik özellikler açısından 6 yıllık el konsoluna "anca" yetişebiliyorsa (hatta bazı konularda hâlâ gerisinde kalıyorsa) kusura bakma ama burada ancak Nintendo'nun başarısızlığından bahsedebiliriz. 6 sene ne demek biliyor musun bu piyasada (muhtemelen görmemişsindir, Ghost of Sparta'nın görsellerine bakmaya davet ediyorum seni)... 6 sene sonra çıkan konsoldan ne beklersin peki, devrim yapmalı değil mi? Ama hayır, Nintendo bu konuda da Wii kafasıyla hareket edip "şu anki jenerasyonun grafiklerine yetişelim yeter" demiş. Hadi oyunlara bakalım bir de. Aman Tanrım! Nintendo ciddi birkaç markayı 3DS'e çıkartıyor! Aaa, ama çoğu yeniden yapım zaten bunların? Daha önce görmediğimiz pek bir şey yok yani. Popüler serilerin Portable Ops, Peace Walker, Chains of Olympus gibi PSP'ye özel oyunları çıkarken 3DS'in duyurulan ilk hit oyunlarının çoğunun remake oluşu ne kadar acı, değil mi?

ALİ
Üzülmek istiyorum ama durumun o kadar komik ki! 3DS'in duyurusunda gördüğün Kid Icarus Nintendo DS'e ait bir oyundu. Sen kaç bin kilometre uzaktan 3D çalıştığını bile göremedin ama salonda oyunu gören herkes ne kadar etkileyici olduğundan bahsediyordu. 3DS'in gerçek gücünü göstermek için Resident Evil -ki Wii'de neredeyse kullanılmayan MT-Framework motoru kullanıyor- ve Metal Gear Solid 3 gibi oyunlar kullanıldı. 6 yılmış, çamurmuş geçiniz bunları efendim. 3DS oyunlarına remake demen de ayrıca ilginç yahu Can. Resident Evil yepyeni bir oyunla geliyor, MGS 3 sadece bir tanıtım videosuydu 3DS'e özel üç boyutu köküne kadar kullanan bir MGS'nin geleceği de duyuruldu. Sen bana hâlâ oyun yok dersen gülerim yahu ben. PSP ister beğen ister beğenme, PSP Go ile beraber öldü aslında. PSP Go Sony'nin PSP'ye internet uygulamaları ve mini game sistemini uyarlama girişimiydi ve nasıl patladığını kabul etmek istemesen bile sen de biliyorsun.

CAN
Asıl komik olan ne biliyor musun? PSP'yle DS'i karşılaştırmıyoruz bak burada. PSP ve 3DS'i karşılaştırıyoruz. Karşılaştırmaya yapmaya değer bir durum var ortada yani. Biri 2004 yılında çıkmış teknoloji, biriyse 2010'da yeni duyurulmuş bir teknoloji. Benim 6 senedir kullandığım konsol daha duyurusu bile taze bir konsola hem donanımsal güç, hem de oyunlar açısından kafa tutuyorsa, komik olan işte budur. Hadi diyelim ki Sony seneye PSP2'yi duyurdu, onu neyle karşılaştıracaksın? Nintendo geriden gelmeye inatla devam ediyor, burası açık. Ve senin öldü artık dediğin PSP'ye ise yakın zamanda gelecek 70 tane yeni oyun var. "3D yaptık biz" diye birkaç katmanlı ekranın arkasına saklanmayan, 6 yıllık teknolojinin ürünü 70 adet oyun. Varsın 3D olmasın, hardcore oyunculara yönelik sağlam exclusive markalarla "eskimiş" konsolumda oynayayım oyunlarımı daha iyi. Sırf şu kıyası yapmamız ve PSP'nin 3DS'e kafa tutabiliyor olması bile Sony'nin en büyük zaferidir bu konuda.

OYUNGEZER ARŞİVİNİZİ TAMAMLAMAK İÇİN SON DURAK!



2007-2008 PAKETİ

TOPLAM 13 SAYI *
84 TL DEĞİL
SADECE 50 TL

* Kasım 2007-Aralık 2008 sayıları dahildir. Temmuz 2008 sayısı tükendiğinden pakete dahil değildir. Kargolar şirkettendir.


OCAK 2009


ŞUBAT 2009


MART 2009


NİSAN 2009


MAYIS 2009


HAZİRAN 2009


TEMMUZ 2009


AĞUSTOS 2009


EYLÜL 2009

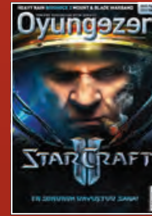

EKİM 2009


KASIM 2009


ARALIK 2009


OCAK 2010


ŞUBAT 2010


MART 2010


NİSAN 2010



MAYIS 2010
> **KAPAK:** Super Street Figter IV
> **HEDİYE:** Splinter Cell Conviction & Super Street Fighter 4 Posteri
> **DOSYA:** Bu Oyundan Nefret Ediyorum!
> **İNCELEME:** Splinter Cell Conviction, Monster Hunter Tri, GTA 4 Episodes from Liberty City, Star Ocean: The Last Hope
> **TAM ÇÖZÜM:** Battlefield: Bad Company 2



HAZİRAN 2010
> **KAPAK:** Red Dead Redemption
> **DOSYA:** Görsel Romanlar, 2010 Oyunları
> **İLK BAKIŞ:** Call of Duty Black Ops, Assassin's Creed: Brotherhood, Gears of War 3
> **İNCELEME:** Split/Second Velocity, Evvel Zaman İçinde Nasrettin, Black Mirror 2, Prince of Persia Forgotten Sands, Lost Planet 2, Alan Wake, Modnation Racers

ESKİ SAYI İSTEK FORMU

ADINIZ / SOYADINIZ: ....

ADRESİNİZ: ....

ADRESİNİZ: ....

TELEFONUNUZ: ....

E-POSTANIZ: ....

İSTEDİĞİNİZ SAYILAR: ....

NOT: BU FORMU GÖNDERMENİZ GEREKMİYOR, YUKARIDAKİ BİLGİLERİ OYUNGEZER@OYUNGEZER.COM.TR ADRESİNE GÖNDERİP, HANGİ SAYILARI İSTEDİĞİNİZİ BELİRTMENİZ YETERLİ OLACAKTIR.

ÖDEME BİLGİLERİ: Garanti Bankası Bağlarbaşı Şubesi, 422 – 6297829 numaralı hesaba SETİ YAPIM VE YAYINCILIK adına, istediğiniz her sayı için 5 TL yatırın. Hangi sayıları istediğinizi, adınız ve soyadınızla birlikte oyungezer@oyungezer.com.tr adresine e-postayla bildirin. Ödemenizin onaylanmasından 2 iş günü sonra, dergileriniz ödemeli olarak kargoya verilecektir. Unutmayın, 4 sayı ve üzeri siparişlerinizde, kargo ücretini biz ödüyoruz.

* Dilerseniz bu formu doldurup (0216) 4659852 numaralı faksa veya aşağıdaki adrese de gönderebilirsiniz, ama göndermeyin. Kesmeyin güzelim derginizi, yazık :(

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK HİZMETLERİ SAN. VE TİC. LTD. ŞTİ.
Göksu Evleri Manolya Sok B133A (No: 22) Anadolu Hisarı / İstanbul
Tel: (0216) 4659850 **Faks:** (0216) 4659852 **E-posta:** oyungezer@oyungezer.com.tr

inceleme



"ÇIPLAK SNAKE"İN BAŞINI SOKACAĞI BİR YUVASI OLUYOR.

bu ayın gezilesi oyunları



SINGULARITY

DOĞRU ZAMANDA DOĞRU YERDE, HER ŞEY SENİN ELİNDE - KAAN ALKIN

Dr. Barisov, senin de bir farkın yok diğer ahmaklardan. Bilim adına, ilerlemek adına yaptıklarının bir gün gelip insanlığın canına okuyacağını bilmiyorsun sanki. Tarihin tozlu sayfalarındaki hataları düzeltmeye çalışırken, daha büyük hatalar haline getirmediniz mi her şeyi? Hiç mi ders almadınız? İyilik, sevgi üstüne mi kurulu sanıyorsunuz bu gezegeni? Aptal herif! Kafanı kaldır da bir etrafına bak. Makineli tüfeklerin gölgesinde, ıssız ve kimsenin bilmediği bir adada, buz gibi duvarların ardında yapıyorsun çalışmalarını. Sanıyor musun ki tarihi, insanlığı kurtaracaklar? Hırsla, açlıkla, güç çılgınlığıyla, egoyla yoğrulmuş bu gezegene senin yaptıklarının ne gibi bir yararı olabilir, daha fazla ölüm ve nefret saçmaktan başka?

Zamanı manipüle edebilen bir cihaz geçirsem elime, etik dediğim, prensiplerim diye benimsediğim şeylerden ne kadarı kalırdı geriye acaba? En azından bazı konularda zaman akışının canına okurdum sanırım. Singularity de bu soruyu kurcalıyor, zamana hükmedebildiğimiz bir dünya sunuyor bize. 1955 yılında E99 adı verilen elementin bulunması ve üstünde yapılan çalışmalarla TMD'nin (Time Manupilation Device) icadı sonrası Katorga-12 isimli gizli adada meydana gelen felaketlerin örtbas edilmesi, hikâyemizin temelini oluşturuyor. 2010 yılından yola çıkıp o günlere giderek adada gerçekleşen enteresan aktiviteleri çözmek de bize kalıyor. Fakat tabii ki timimizle birlikte Katorga-12'ye yaklaşırken ne başımıza geleceklerden, ne de omuzlarımıza binecek ağır sorumluluktan haberdarız.

ZAMANIN SONUNDA

TMD'mi kullanıp geleceğe doğru baktığımda, Singularity hakkında çok farklı yorumlar okuyacağınızı görebiliyorum. Raven'ın 10 küsur yıldır ilk defa yeni bir fikri mülkle karşımıza çıkmasından başlayarak, oyunun nasıl da güzel ya da nasılda beyinsiz bir FPS olduğunu falan okuyacaksınız. Ama o an gelmeden önce bu yazıyı okuduysanız çok da umrunuzda olmayacak bunlar. Raven'ın Singularity'e ağır ağır yedirdiği öğeleri, mekanikleri yemiş yutmuş, çok oyunculu moda bile dalmış olacaksınız. Singularity her ne kadar çizgisel ilerleyen bir FPS olsa da çoktan sizi kendisine bağlamış olacak.

Helikopterin sürgülü kapısından Katorga'ya bakarken pek fark etmeseniz de, adaya indiğiniz anda tanıdık bir atmosfer karşılıyor sizi. *Bioshock*'u sevgiyle anıyorsunuz ilk birkaç dakika. İlerledikçe *Fallout*, *Half-Life*, *CoD* parçaları görüyorsunuz ufak ufak ama *Bioshock* kadar ağır basmıyor hiçbiri. Bunun sebebi Unreal 3 motoru diyorlar, bu motorla yapılan tüm oyunlar birbirine benziyor diyorlar. Umrumda değil. Singularity siz onu hangi oyunlarla birlikte anarsanız anın kendi başına bir oyun.

Canım sıkkın bu günlerde biraz. Kara bulutlar, tilkiler geziyor kafamda. Her an gerginim, kalbim sürekli pır pır, ciddi bir huzursuzluk var üstümde. Singularity zaman engelini aşıp işte böyle bir anda çıkıyor karşıma. Ofiste baştan sona oynuyorum oyunu, evde oynayamazdım zaten" diye geçiriyorum içimden, "tek başıma oynayamazdım". Korku filmi klişelerini bol bol kullanıyor Singularity. Aniden çıkan cesetler, mutantlar, yıkılan, çöken, yanan mekânlar. Her biri içimi oynatıyor her seferinde. Karanlık, klostrofobik bir atmosferi var oyunun. Geçen 55 yılın pasıyla ve sırlarıyla birbirine yapışmış çift kanatlı kapıyı zorla araladığımda uzanıp kolumu yakalayan el dahi ürkütüyor beni. Oradan bir şey çıkacağını bildiğim halde hem de. Başka bir zaman olsa yine korkar mıydım? Sanmıyorum, eğlenirdim muhtemelen.

Aradan 55 yıl geçmiş. Katorga'nın artık güvenli bir ada olmadığına karar verilmesinin, bir hükümet yetkilisinin "gizli" mührü vurup dosyayı dolaba atmasının üzerinden tam 55 yıl geçmiş. Adadaki yapılar çürümüş, yıkılmış, parçalanmış, zamanın gücü altında ezilmiş. Ölü olması gerekli ama ölü değil. Çirkin, karanlık bir şeyler yaşıyor hâlâ buralarda. Zaman, mekân ve fizikle ilgili kuralların tamamı yıkılıyor bir anda. Ne olduğumuzu anlayamadan, önce ekibimizden kopuyoruz, sonra da zamandan. Mutasyona uğramış, bir zamanlar insan olan onlarca canlı ve yeni kanunlara göre gelişen bir doğa örtüsü var etrafta. Korkmama şaşmamalı belki de?



Yolunuzu kaybettiğinizde Dr. Barisov'un deyişiyle "zamanı pingleyebiliyorsunuz". Böylece nereye gittiğinizi her zaman biliyorsunuz.

OYUN SİZE NE İDÜĞÜ BELİRSİZ BİR TON SİLAH VERMEK YERİNE KLASİK AMA GÜVENİLİR FPS MÜHİMMATINDAN GİDİYOR.

EĞER ANLAMIYORSAN, ATEŞ ET

Beni bu kadar sarsmasını bir kenara bırakıp söze devam edersek, Singularity en nihayetinde bir FPS ve her FPS'deki gibi ondan da beklentilerimiz olabildiğince basit. Elimizde düzgün silahlar, karşımızda düzgün düşmanlar ve olayları silahımızla çözebileceğimiz durumlar olsun istiyoruz. "Raven bu işi biliyor" diyerek geçiştirebilirim aslında bu bölümü ama ben biraz uzatmak, dallandırıp budaklandırmak istiyorum hafiften. Singularity silah konusunda har vurup harman savuran, bol keseden silah uyduran bir oyun değil. Bir tabanca, bir makineli tüfek, FPS klasiği pompalı tüfek, bomba atar, roket atar, keskin nişancı tüfeği gibi gayet standart mühimmata sahip. Bunlar dışında enteresan becerileri olan bir iki silah daha var ama belli ki silah sayısını artırarak ortalığı karıştırmak istememişler. Onun yerine standart silahlara enteresan özellikler ekleyerek oyunu zenginleştirmeyi tercih etmişler. Hoş da olmuş. Örneğin Seeker adlı silahımızla ateş ettiğimizde, namludan çıkan mermiyi fareyle gayet kolay ve esnek bir biçimde yönlendirebiliyoruz. Keskin nişancı tüfeğinin dürbününden bakarken zamanı yavaşlatabiliyoruz. En sık kullandığım ve bolca eğlendiğim bomba atar, normalde sadece el bombalarını fırlatırken, ikinci modunda top şeklinde bir el bombasını yere bırakıyor. Yön tuşlarını kullanarak istediğimiz yere yuvarlayıp patlatabiliyoruz. FPS severlerin sevgilisi railgun da var oyunda ama E99 elementini kullanıyor cihaz. Hedefe attığımızda doğrudan hasar verdiği gibi, birkaç saniye sonra da patlıyor. Uzun lafın kısası silahların çeşidi az görünse de gayet yeterli. Hangi düşman tipine karşı hangi silahın daha etkili olduğunu çözmekse size kalıyor. Oyun boyunca karşımıza çıkan >>



ZAMANDA YOLCULUK

Katorga adasında zaman-mekân olayları birbirine girmiş durumda. Bir an 2010, bir an 1955'te bulabiliyorsunuz kendinizi. İstemsiz git-gellerin dışında, Dr. Barisov'un da direktifleriyle geçmişe gidip olayları günümüzü etkileyecek şekilde değiştirebiliyoruz. Bu geçişleri yapmak için öncelikle laboratuar ortamında yaratılan solucan deliklerini bulmamız gerekiyor. Rift adı verilen bu geçitlerden sadece TMD'yi kullanarak geçebiliyorsunuz. TMD'den Tanrının Eli diye bahsedilen bir dünyada dahi, kafamıza göre o zamandan şu zamana atlama yetisi kimsenin kaldıramayacağı bir güç olurdu zaten.

1- Çevrenizdeki eşyaları silah olarak kullanabilir, tutup düşmana atabilirsiniz. Patlayan variller gibi, donduran gazlarla dolu tanklar da işinizi görecektir.

2- Halüsinasyonlar gününüzün bir parçası. Sıkça 1955'te olan olaylara şahit oluyorsunuz. Bu korkunç olayların bazıları bir anda gerçeğe dönerse şaşırmayın.

1



2



silah geliştirme kitlerini kullanarak, daha fazla hasar, daha yüksek kapasiteli şarjör gibi özelliklerini de geliştirebiliyoruz.

Silahların oyuncuya sunumu konusunda ise gayet bilindik ve başarısı kanıtlanmış bir sistem kullanıyor Singularity. Elimizdeki silaha alışıyoruz ve kendimize bir tarz belirliyoruz. Yeni bir silahla karşılaştığımızda kısa bir açıklama ve silahla ilgili tavsiyeler geliyor. Ardından çılgınca çarpışacağımız bir ortamda ya da o silahla ilgili bir bulmacada buluyoruz kendimizi. Tarzımız yine evrim geçiriyor, yeni mekaniklerle ya da eskilerini geliştirerek devam ediyoruz yolumuza, her köşe başında yeni bir şeyle karşılaşmamız sağlanıyor. Öyle ki oyun boyunca bir an bile sıkılmadım. Fakat tek nedeni bu değil.

ZAMANI KIRMAK

Oyunun en büyük artılarından biri akıcı ve başarılı aksiyonu. Bu yönüyle Singularity FPS olmanın gereklerini hakkıyla yerine getiriyor. Zaten oyunun yapımcısı için asıl zorlu olan kısım, TMD'yi ve E99 elementini hikâyeye ve oyuna yedirmek. Raven E99'un ne olduğunu gayet güzel açıklarken, kullanım alanını da oyunun izin verdiği ölçüde geniş tutmaya çalışıyor. Oyunda bir "perk" sistemi var. Karakterimizle ve TMD'yle ilgili olan perk'leri alabilmek için E99 kullanmanız gerekiyor. Etrafta gördükçe toplamanız bu bağlamda önemli. Silahlarımızla ilgili geliştirmeler içinse az önce belirttiğim gibi silah geliştirme kitlerini bulmanız gerekiyor ve geliştirmeler farklı miktarlarda kit isteyebiliyor.

Zamanı eğen büken bir cihaz TMD. Bu yüzden onun olayı biraz daha çetrefilli. Belli terminallerde TMD'nizle ilgili özellikleri güçlendirebilirken, yeni özellikler için önce bunlarla ilgili şemaları bulmanız gerekiyor. TMD güncelleme santrallerine rastladıkça da, bulduğunuz ve başka yeni beceriler kazanıyorsunuz. Lafı daha fazla uzatmadan TMD'yle neler yaptığımızdan bahsedeyim. Zaten oyunun bütün olayı bu cihaz...



İHTİYACINIZ OLAN TEK ŞEY

Karakterinizi, silahlarınızı ve TMD'nizi geliştirmeniz için terminallere ulaşmanız gerekiyor. Silahlarınızı değiştirebileceğiniz ve topladığınız E99'larla cephane alabileceğiniz terminallere sıkça rastlıyorsunuz. Zaten silah tipiniz tutuyorsa düşmanlardan düşen cephane sizi uzun zaman idare ediyor. Augmentor'un (arttırıcı) farkıysa burada hem kişisel özelliklerinizi hem de TMD özelliklerinizi geliştirebiliyor olmanız. Bir dünya E99 toplayıp harcamazsanız yazık edersiniz. Daha nadiren karşınıza çıkan bu terminalleri mutlaka değerlendirin.

haline getiriyorsunuz. Kapı yükseliyor ve rahatça geçiyorsunuz altından. Eşyaları sağa sola taşıma işini de yine TMD'yle gerçekleştiriyorsunuz yani *Half-Life*'ın gravity gun'ıyla aynı işi görebiliyor fakat bu özelliğin nereden geldiğine dair bir açıklamaya rastlamadım ben, çarpık bir mantıkla "manyetik olaylar" dedim geçtim. Eşyaları tutup taşımak, varilleri düşmanlara atmak, gelen füzeleri yakalamak gibi birçok eğlenceli aktiviteye kapı açtığı için olsa gerek, hiç de itiraz edesim gelmedi zaten. Onun yerine Katorga'da neler olup bittiğine anlam bulma çabasındaydım sürekli.

ŞİMDİ, BURADA, BU ANDA

Olaylar zincirindeki eksik halkaları tamamlamak için tanışacağımız karakterlerin verdiği bilgiler bir yere kadar yardımcı oluyor ki zaten bir elin 5 parmağı kadar karakter ya var, ya yok. Eksik halkaları tamamlamak için sağda solda bulacağımız notlara, kayıt cihazlarına, günlüklere ve belgelere başvurmak durumunda kalıyoruz. Anlık sekansları gayet güzel kotaran Raven, hikâye anlatımını hafiften boşlayıp oyuncuya bırakmış. Bu ilk anda bir eksiklik gibi görünse de, üstünde biraz kafa patlatınca olması gerekenin bu olduğuna geliyorum hep. Sınırlı bilgiyle adaya bırakılan bir askeriz sonuçta. Birilerinin kalkıp durmadan bize bık bık bir şey anlatacağı


Boss kapışmaları gayet başarılı. Ama bu boss'larla ilk kapışan siz değilsiniz. Ölülerden ders alın.

Hava durumunu dinlemeye pek gerek yok böyle bir manzara sonrasında.

ANLIK SEKANSLARI GAYET GÜZEL KOTARAN RAVEN, HİKÂYE ANLATIMINI HAFİFTEN BOŞLAYIP OYUNCUYA BIRAKMIŞ. SİZ NE KADAR ISRAR EDERSENİZ O KADAR ÇÖZÜLÜYOR SINGULARITY.


Biliyorum. Bana da aynı oyunu hatırlattı.

Ne İyi? Ne Kötü?

+ UT3 motoru hâlâ iş yapıyor
+ Psikolojinize oynayabiliyor
+ Aksiyonun dozu çok sağlam
+ TMD mekanikleri güzel kotarılmış
- 10 saat gibi bir sürede bitiyor
- Hikâye biraz daha derinleştirilebilirdi

bir ortam yok. Eh, mutantlar da çok konuşkan sayılmazlar. Yani ağızlarını açıyorlar elbette ama daha az medeni amaçlar için.

Hikâyeyi bağıra bağıra anlatmak yerine oyuncuya bıraktılar dedim diye top tamamen bizde zannetmeyin. Her şey detaylarda gizli. Bir örnek vereyim; adaya ilk indiğimizde Katorga-12'nin girişindeki avludan geçerken bir anda kendimizi 1955 yılında ve büyük felaketin tam ortasında buluyoruz. Burada bir iki olaya dahil olduktan sonra yine ansızın 2010 yılının Katorga'sına dönüyoruz. Avlunun ortasındaki heykel değişmiş. Oyuna başladığınız andan itibaren takip ederseniz, maceranız boyunca duvarlara yazılan, yüreğinizi sıkıştıran silik notlara bir anlam vere- bileceksiniz, eminim. Oyunun sonunu değiştiren kararları son checkpoint'ten sonra yapacaklarınızla vereceğinizi bile bile hikâye boyunca ciddi bir sorumluluk duygusu hissedeceksiniz.

TEKİLLİK

Singularity yılın en iyi oyunu değil elbette. Ama Singularity beni ürkütmeyi başaran, geren, psikolojimle oynamayı başaran, çılgın gibi aksiyona sokan, zaman ve mekân kavramımı kaybetmeme neden olan, eğlendiren, merak ettiren ve başından sonuna kadar ilgimi canlı tutan, gayet iyi bir FPS. TMD'nin başarılı kullanımı oyunu çok daha eğlenceli hale getirirken, hep aynı silahlarla aynı şeyleri yapmak sıkıntısından da kurtarıyor. Sınırsız sayıdaki varyasyonla düşmana direnirken, klavye başında attığını vuran bana bile bir mücadele verdiğim, tüm becerilerimi ortaya koymak zorunda kaldığım hissini yaşatabildi. En yüksek zorluk seviyesinde 8-10 saatinizi alacak gergin bir macera arıyorsanız, Singularity size de iyi gelecektir. Oyun hakkında bir yargıya varmadan önce, vereceğiniz en ufak kararın bile tüm evreni etkileyeceğini unutmayın.

TMD'nin yenilenme vakti gelmiş. Bu istasyonları sakın kaçırmayın.

Ölçek büyüdükçe sıkıntınız da artıyor. Göründüğü kadar kolay olmayacak hiçbir şey.



TIME MANUPILATIONDEVICE

Nereden anlatmaya başlamalı bilemiyorum. TMD'yle yapamadığınız çok az şey var oyunda, kendisi öncelikle iyi bir savunma ve saldırı silahı. Impulse özelliğini kullanarak mutantları yavaşlatabiliyorsunuz, zamanda ve mekânda yer değiştirmelerini bir süreliğine engelleyebiliyor, kafalarına şarjörü boşaltacak zamanı kendinize kazandırabiliyorsunuz. İnsanlara karşıysa yakın mesafede ölümcül. Zamanı manüple ederken sadece insanları yaşlandırmakla kalmıyor, uzun zaman önce yıkılmış köprüleri, merdivenleri eski hallerine getirebiliyorsunuz. Düşmanınızın siperlerini bir anda eskitip yok edebiliyor, açıkta kalmalarını sağlıyorsunuz. Görünmeden askerlere yaklaşıp içlerinden birini beyinsiz bir mutanta çevirerek düşmanlarınızı birbirine vurdurabiliyorsunuz. Bir ton özellik arasında benim en keyif aldığım sağa sola cep açabilmek oldu. Çalışır durumdaki havalandırma fanlarının arasından ya da belli bir süre sonra kapanan ve yetişemediğiniz kapıları açık tutmak için sıkça kullanacağınız cep muhabbeti, oyunun bence en eğlenceli öğesi. Bu cepler, kapsadıkları alanda zamanı yavaşlatıyorlar ve biz bundan etkilenmediğimiz için dilediğimiz gibi koşturabiliyoruz. Bir tek attığımız kurşunlarda yavaş gidiyor. Düşmanlara sırayla bir iki el ateş edip cepten içeri girerseniz ağırlaşan kurşunlarından kaçmak için bol bol vaktiniz oluyor. Kendi kurşunlarınızla yarışmak var bir de, o apayrı.

> **Tür:** FPS > **Yapım:** Raven Software > **Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İthalat > **Yaş Sınırı:** 18+ > **Minimum Sistem:** Intel PentiumD 2.8GHz / Athlon64 X2 4800+ işlemci, 2GB RAM, GeForce 6800 / ATI Radeon X1800 ekran kartı, 8GB sabit disk alanı > **Önerilen Sistem:** Intel Core 2 Duo 3GHz / Athlon64 X2 6000+ işlemci, 2GB RAM, GeForce 8800GT / Radeon HD 5750 ekran kartı, 8GB sabit disk alanı > **Web Sitesi:** www.singularity-game.com

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Bir FPS'den bekleyebileceğiniz her şey burada, bu zamanda, şimdi.

8.5

PC PS2 PS3 Wii 360







"WINGARDIUM LEVIOSA"YLA KALDIRDIĞIN TAŞIN ALTINDAN KAHKAHA ÇIKMASI - YİĞİTCAN ERDOĞAN

Kara kara düşünüyorum son yarım saattir. Elimde yazısını yazmam gereken oyun Lego Harry Potter, kelimelerim ve müziğim hazır, oyunu oynamaktan Berkant'ın bilgisayarı harap olmuş; hatta bu yola yalnız düşmeyip gariban İpek'i bile hain planlarıma dahil etmişim. Ama bir türlü yazıya başlayamıyorum. Ne zaman "İşte karşınızda Lego Harry!" desem, ne zaman "şirin" kelimesini kullanacak olsam, ne zaman yazıya bir gıdım dahi olsa Mario tılsımı benzetmesi karışacak olsa aklım geçen ayki *Alan Wake* incelemesine gidiyor. Tuğbek geçen ay o yazıya öyle başlamışken ben nasıl anlatacağım Harry'yi şimdi? Dergi çıktıktan sonra nasıl Tuğbek'in karşısına çıkıp "abi sen Mario Galaxy'nin Metacritic'te Alan Wake'in 15 puan üstüne çıkmasına şaşmıştın ama ben bu ay Lego Harry Potter'a Alan Wake'ten sadece 4 puan az bir not veriyorum" diyeceğim? Hayır bir de oyun nasıl hak ediyor o notu biliyor musunuz?.. Bilmiyor musunuz? O zaman geçin karşıma sayın oyungezerler, sizi temin ediyorum yazının sonunda her şeyi biliyor olacaksınız.

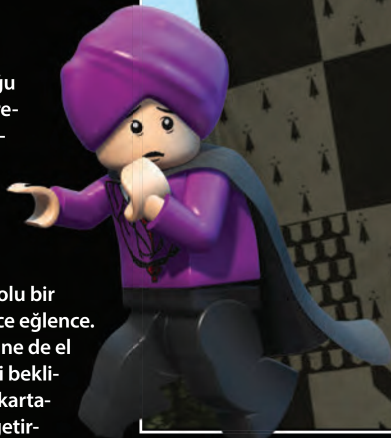
ADIM POTTER. HARRY POTTER. LEGO HARRY POTTER.

Önce tanıştırayım: Karşınızda duran oyun sert bir oyun değil, zorlu olduğu söylenemez, hatta dürüst olmak gerekirse pek çoğunuzun ilk bakışta etkilenmeyeceğini bile söyleyebilirim. Karşınızda duran ve Traveller's Tales'in çok başarılı Lego serisinin en son oyunu olan Lego Harry Potter tüm gücünü ve büyüsünü ne girift bir senaryoya, ne de aksiyon dolu bir oynanışa bağlıyor. Onun derdi sadece eğlence. Traveller's Tales sizden ne beyninizi, ne de el göz koordinasyonunuzu getirmenizi bekliyor Hogwarts'a, bu oyunun tadını çıkartabilmek için sadece gülümsemenizi getirmeniz yetiyor da artıyor bile. John Williams'ın o haşmetli müziğinin ilk yükseldiği andan Credits sahnesine kadar Lego Harry Potter hiçbir şekilde sizin merak, endişe, korku veya gerilim duygularınıza hitap etmiyor. Aksine daha ilk sahneden, Hagrid'in çiçek tarhlarının arasına düştüğü andan size ne olduğunu söylüyor.

Bunun ayırdına varmanın ne kadar önemli olduğunu oyun ilerledikçe daha iyi anlıyorsunuz, çünkü Lego Harry Potter, az sonra aşağıda çılgınlar gibi listeleyeceğim özelliklerini onu görmek istemeyenlerden böyle saklıyor. Eğer Lego Harry Potter'a (LHP) standart bir oyun olarak bakarsınız, ondan standart bir oyunda aradıklarınızı isterseniz, o zaman sadece ve sadece hayal kırıklığı buluyorsunuz. Zira LHP'de neredeyse hiçbir şey olmuyor. Devamlı Hogwarts içinde ve çevresinde dolanıyor, etrafa büyüler savuruyor ve bir şeyleri yıkıp başka şeyleri sıfırdan inşa ediyorsunuz. *Lego Star Wars* oyun arayan bir oyuncuya ne sunduysa Lego Harry Potter aynısını Hogwarts cüppesi altında sunuyor. Ama eğer eğlence arıyorsanız... İşte o zaman tek bir şeyi fark ediyorsunuz: Lego Harry Potter yaşınız kaç olursa olsun, hangi tip oyunlardan hoşlanıyorsanız hoşlanın yüzünüze bir gülümseme kondurmayı başarıyor.



Bunu yapma yöntemi sadece Lego'dan şirin karakterlerin saçmaladığı ara sahneleri suratımıza dayamak değil üstelik. LHP, daha önce TT'nin yaptığı hiçbir Lego oyununda olmayan bir bütünlükle çıkıyor karşımıza. Bu bütünlük ikiye ayrılıyor: Birincisi, az önce bahsettiğim o ara sahnelerdeki ufak saçmalamaların oyunun içine de yayılmış olması. Her şeyi yiyen





bir çekmeceyi beslemek için tablolardaki büyücülerden birinin pantolonlarını büyüyle çıkartıp çekmeceye verdiğinizde anlıyorsunuz bunu. Ya da Lego parçalarını toplayarak yarattığınız bulutu *Wingardium Leviosa* ile çimlerin üzerinde gezdirdiğinizde yağan yağmurun her yerden tatlı lego çiçekler yeşertmesini izlerken sırıtmadan edemiyorsunuz. İkinci bütünlük ise oyunun dünyasında gösteriyor kendini. Diğer tüm Lego oyunlarının aksine Harry'nin evreni direkt olarak Harry'nin evrenini anlatıyor. Hogwarts, oyunun konu aldığı dört sene boyunca ziyaret ettiğiniz ve asla değişmeyen bir merkez görevi üstleniyor. Oyun boyunca Hogwarts'ın hiçbir yerinde daha önce orada olmayan bir kapı peydahlanmıyor, sadece biz o kapının kilidini kıracak büyüleri öğreniyoruz. Bu size garip bir gelişme hissi de veriyor, daha önce hep yanından geçtiğiniz o Pixie'leri defetmenin yolunu Lockhart size başarısız derslerinden birinde gösterince suratınıza anladığınıza dair bir ifade yerleşiyor ve aynı Harry gibi siz de okullu hissediyorsunuz.

ALOHOMORA!

Hogwarts'ı keşfettikçe, Traveller's Tales'in evreni ne kadar iyi etüt ettiğini de fark ediyorsunuz. Harry ve ekibiyle birlikte, tam da onlardan beklediğiniz sınırlar içinde kalan bir oyuna katılıyorsunuz. Film oyunlarının dahi kurtulamadığı çizgisellikten Lego Harry Potter mükemmel bir şekilde sıyrılıyor. Çok Özlü İksir'i içtiğinizde bürüneceğiniz karakteri bir karakter seçme ekranından siz seçiyorsunuz; canınız bahçede bir süpürge turu istediğinde oraya yollanıyor, durup sekiz lambanın sekizini de yakarak gizli bir logo parçası bulmak isterseniz oyunun sizi beklediğini fark ediyorsunuz. LHP size Harry, Ron ve Hermione'nin sahip olduğu o gizemli dünyayı bire bir sunuyor. Tek bir farkla: Bu dünyada her şey tuğlalar, onları yıkmak ve baştan inşa etmek üzerine kuruluyor.

HARRY'NİN BÜYÜME SANCILARI

Tabii tüm vaktinizi şatonun içerisinde tuğlalardan kuleler yaparak geçirmiyorsunuz. Önünüzde yaşanmayı bekleyen uzun bir macera var. Harry Potter'ın hikâyesini Lego'ya uyarlayan ve bunu yaparken şirin olmayı, eğlenceli olmayı soğuk bir hikâye takibine yeğleyen LHP, Harry Potter evrenini bilmeyenlerden ziyade, ona farklı bir gözle bakmak isteyenleri hedefliyor. Harry gizemli bir Quirrell'ı takip etmeye karar verdiğinde sadece HP hayranları bunun neden olduğunu anlıyor, duruma yabancı oyuncularsa bilmedikleriyle kalıyorlar, cezalandırılmıyor ya da öğrenmeye zorlanmıyorlar. Siz derslere girip kitaplardan çok iyi tanıdığınız *Wingardium Leviosa*, *Lumos* ve *Expelliarmus* gibi büyüleri öğrenip Hogwarts'ta yeni kapılar açarken oyun size bunların neden olduğunu açıklama gereği duymuyor. Eh, duymasına da pek gerek yok zaten...

Peki o halde ne yapacağız Lego Harry Potter'la? Bu cevabı zor bir soru, çünkü LHP herkesin bir şeyler bulabileceği, farklı motivasyonlarla oynanabilecek bir oyun. Harry Potter filmlerinin veya kitaplarının hayranıysanız kesin oynayacaksınız ve kesin iyi hissedeceksiniz. Sadece gülümsemeye ihtiyacınız varsa yine doğru yerdesiniz. En azından denediğinize pişman olmayacağınızı söyleyebilirim. Ama eğer 6-13 yaş arası Harry Potter hayranı bir çocuğunuz, kuzeniniz, yeğeniniz, kardeşiniz varsa... Ona bu incelemeyi okutmanıza gerek bile yok. Alın kutuyu, koyun önüne; onu hayatında oynadığı en bütün, en tatlı, en olmuş çocuk oyunlarından biriyle tanıştırmış olacaksınız.

LEGO PARÇALARINI TOPLAYARAK YARATTIĞINIZ BULUTU ÇİMLERİN ÜSTÜNDE GEZDİRİN. YAĞMURUN YEŞERTTİĞİ TATLI LEGO ÇİÇEKLERDE DETAYLARIN HOŞLUĞUNU GÖRECEKSİNİZ.





Ne İyi? Ne Kötü?

+ Tüm gizemleri ve haşmetiyle Hogwarts
+ Ne olursa olsun sizi gülümsetecek o şirinlik
+ Lego oyunlarının o alışıldık havası
- Lego oyunlarının o havası biraz fazla alışıldık
- Bazı sahneler atlanmasa daha iyi olurmuş

1- Hogwarts'ın Lego dünyasındaki karşılığı "karikatürize edelim, basitleştirelim, işimiz kolay olsun" değil. Aksine, her zamankinden daha sürprizli, daha dolu bir yer haline gelmiş akademi.

2- Zaman zaman bir Lego Hababam Sınıfı tadı da vermiyor değil oyun.



1



2



Çiçekler bile minik lego parçaları şeklinde açıyor, rüya gibi.

Harry ve PlayStation

Lego Harry Potter'ı aşırı ısınmaktan mütevellit kaldıramayacakmış gibi gözüken bilgisayarımı es geçerek Berkant'ın bilgisayarında haşat ettiğim yetmiyormuş gibi bir de dergiye gelen PS3 versiyonunu denemek istedim. PS3 versiyonu bir sebepten dolayı ilgimi çekiyordu: PC'nin aksine çok daha rahat çalışan bir co-op. Lego Harry Potter bu konuda diğer Lego oyunları kadar başarılı, PS3 de sağ olsun tüm konsollar gibi co-op'a çok uygun. Bunun dışında ise PS3, PC ve 360 versiyonları arasında pek bir fark yok. Wii ve DS versiyonlarının ise daha farklı olduğu kulağımıza geldi, fakat maalesef ikisini de deneme fırsatı bulamadık. Oyunun Nintendo platformlarında daha basit olduğunu tahmin etmeniz güç değil ama özellikle DS versiyonu ana hub'ı da çıkartarak oyunu da basitleştirmiş. Şimdilik siz bu incelemeyi sadece PS3, PC ve 360 olarak alın en iyisi.

> **Tür:** Serüven > **Yapım:** Traveller's Tales > **Türkiye Dağıtıcısı:** Tiglon > **Yaş Sınırı:** +3 > **Minimum Sistem:** Intel Pentium IV 1.8 GHz / AMD Athlon XP 2200+, 128 MB GeForce FX 5800 / Radeon HD 1300 Pro Ekran Kartı, 256 MB (XP) / 512 MB (Vista, 7) RAM, 4.5 GB HDD > **Önerilen Sistem:** Intel Core 2 Duo E6400 2.13 GHz / Athlon 64 X2 Dual Core 4800+, 512 MB GeForce 8600 GTS / Radeon HD 5570 Ekran Kartı, 1 GB RAM, 4.5 GB HDD > **Web Sitesi:** games.kidswb.com/official-site/lego-harry-potter

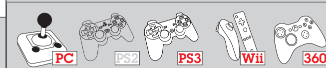
SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

Nota hiç şaşırmayın, belki 6-13 yaş arası HP hayranları içinmiş gibi gözükebilir ama yaşınız ne olursa olsun sizi kesinlikle eğlendirecek bir oyun.

8.5







1- Çevirdiğiniz dolapları halkın fark etmemesi için onlara dönme dolap verin.

2- Altından heykel diktirin, egonuz göklere daha da yakın olsun



TROPICO 3: ABSOLUTE POWER

EL PRESIDENTE'NİN 10 EMİRLİK HAYATI - BURAK AKMENEK

Absolute Power, bir diktatör olmanın keyfini doyasıya çıkarttığımız Tropico 3'e gelen 10 görevlik yepyeni bir ek paket. Açıkçası beraber gelen yenilikleri okuduğumda içimde bir umut yeşermişti. Meğerse o tomurcuklanan şey küçük bir diktatörmüş de benim haberim yokmuş! Savulun benim küçük insancıklarım. Başkanınız sizi daha da çok sömürmeye geliyor!

SARAYIMIN ÜSTÜNE ŞIP DEDİ HAVUZ DAMLADI

İstanbul'a günlerdir yağan yağmurlardan sonra Tweeter'daki "Havuza girmek istiyorum" mesajımı "Havuz bana yağdı" diye düzeltmiş bir insanım. Dolayısıyla bu fırsatı da kaçıracak değildim... Tropico 3'ün çatı havuzundan bahsediyorum. Oyunla beraber gelen yeniliklerden biri olan çatı havuzunu yaptırmak için hiçbir masraftan kaçınmadım. Başkanlık sarayınıza yapabileceğiniz eklemeler sayesinde, en büyük silahınız olan "balkondan konuşma yaparak halkı etkilemek" de yeni bir boyut kazanıyor (boyut değilse de birkaç santimlik mesafe kazanıyorsunuz). Çünkü balkonu da büyütebiliyorsunuz. Hatta egonuz öyle gerektiriyorsa altından heykelinizi bile diktirebilirsiniz! Yetmedi mi? Daha da ileri gidin ve paraların üstüne kendi portrenizi bastırın. Olay artık minik bir ada yönetip onu iyi işler bir hale getirmekten çıkmış, tam anlamıyla manyak diktatör moduna dönmüş. Siz ayna karşısına geçip bugün ne kadar güzelim diye kendinizi süzerken sizi avuçları patlayıncaya kadar alkışlayacak yeni bir Loyalists grubu oyuna eklenmiş. Bu grup sizin fanatik destekçilerinizden oluşuyor ve onları ne kadar pohpohlarsanız sizi o kadar destekliyorlar. Hatta o kadar destekliyorlar ki başkanlık seçimi yapılmasını bile istemiyorlar. Canım halkım sizler benim için yaşıyorsunuz!

YENİ OYUNCAKLARIM

Artık karakterinizi yaratırken size daha fazla seçenek sunuluyor. Açıkçası bu tipler çok eğlenceli olmuş. Oyuna eklenen yeni binalar ve çevre düzenlemeleri Tropico'yu biraz daha güzelleştirmiş ve pratik hale getirmiş. Ama siz yine de bunların bazılarını kullanmak yerine hemen eski binalara geçmeyi tercih edebiliyorsunuz. Küçük garaj, ortaokul gibi şeyler aslında oyunun dinamiklerini temelden değiştirmekten daha çok size daha fazla seçenek sunuyor desem yeridir. Tropico'nun harika müzikleri kanınızı kaynatmaya devam ediyor ama burada maalesef bir yenilik yok. Bunun yerine yeni ve muhalif bir radyo spikeriyle oyun daha da canlandırılmış. Hiçbir şeyden tatmin olmayan bir diktatör olarak ben daha fazla müzik parçasını tercih ederdim. Ne de olsa oyunda bazen sıkılmanızı önleyen şeylerden birisi de bu.

Oyunun temel esaslarına dokunulmamış. Yine para akışını yoluna koyup herkesi memnun ederek isyanlardan uzak durmaya ve kendinizi iktidarda tutmaya çalışıyorsunuz. Yalnız senaryoların hikâyeyle bütünlüğü eskisinden daha fazla hissettiriyor kendini. Ayrıca uzaylılarla uğraşmak gibi yeni bir özellik eklenmiş. Böylelikle oyunun geçtiği 1950'lerin havası oyuna yedirilmiş. Amerika ve Rusya arasında sıkışmaktan sıkılanlar içinse artık bir nükleer araştırma programı var. Bu sayede kendi füzenizi üretip her ikisine de elinizin tersiyle bir tokat atabiliyorsunuz. Her şeye rağmen ince dengeleri korumak gerek.

TAM DİKTATÖRLERE LAYIK

Absolute Power oyuna dağ gibi yenilik ekleyip oyunun tüm çehresini değiştiren ve size yepyeni bir oyun sunan bir paket değil. Fakat eski oyunu son derece renklendirip daha da eğlenceli bir hale getirdiği kesin. Üstelik oyundaki bazı bug'lar da düzeltilmiş. Sonuçta bir ek paketin üstlenmesi gereken işlevi yerine getirip oyuncuya oynayacak ortalama bir 20 saat daha vermiş. Eğer Tropico 3'ü sevdiyseniz bunu da çok seveceksiniz.





1- Oyunda görebileceğiniz en "renkli" yeniliklerden birisi de işte bu.

2- Uzaylıları her zaman dinlemek lazım.



SON KARAR

Grafik	4/5
Ses ve Müzik	3/5
Hikaye/Atmosfer	4/5
Eğlence	4/5

Ne kadar Oynanır? 1 saat 1 gün 1 hafta 1 ay 1 yıl

Tropico serisi meraklılarının mutlaka oynaması gereken bir ek paket. Üçüncü oyundan alacağınız keyfi daha da artıracağı kesin.

8.0



> **Tür:** Strateji > **Yapım:** Haemimont Games > **Türkiye Dağıtıcısı:** Yok > **Yaş Sınırı:** 7+ > **Minimum Sistem:** Intel Pentium 4 1.8GHz/AMD Athlon64 3200+ İşlemci, 512MB RAM, GeForce 5800/ATI Radeon X1300 Pro Ekran Kartı, 4 GB sabit disk alanı > **Önerilen Sistem:** Intel Core 2 Duo 2.4GHz/AMD AthlonX2 3800+ İşlemci, 1GB RAM, GeForce 7900/ATI Radeon X1600 Ekran Kartı,4 GB sabit disk alanı > **Web Sitesi:** www.tropico3.com



HIRSLA KALKAN SIM'LE OTURUR - YİĞİTCAN ERDOĞAN

Evet, biliyorum, yine bir Oyungezer sayısı, yine ben ve yine bir Sims 3 incelemesi; hiç yorulmayın sayın oyungezerler, ne düşündüğünüzü çok iyi biliyorum. Aynı geçmiş Sims ek paketlerinde olduğu gibi yine ilk ek paketi "ne olur ne olmaz" mantığıyla takip ettik ve iki sayfa bangır bangır inceledik. O pek de aklımızı başımızdan almayınca şimdi buradayız, bir sayfa, sakin, huzurlu bir inceleme ve yine pek aklımızı başımızdan almayan bir Sims ek paketi. O yüzden ne düşündüğünüzü çok iyi biliyorum, kendi kendinize "Bir Sims ek paketi için neden heyecanlanmalıyım ki?" diye soruyorsunuz.

Bu noktada garip bir şey var; zira anladığım kadarıyla EA de haldır haldır aynı şeyi düşünmekte. Daha önceki Sims ek paketlerinin getirdikleriyle Sims 3 ek paketlerinin getirdikleri arasında korkutucu bir klasman farkı var. *Livin' Large* ve *University*'nin kendi hallerindeki geliştirmelerinin ardından *World Adventures* gelmişti ve kocaman Sims serisinde örneğine sadece bir kez rastladığımız "macera" türünü oyuna eklemişti. Ve şimdi benzer bir şeyi Ambitions yapıyor. *House Party* ve *Nightlife* gibi benzerlerinin aksine kariyerlere yeni bir anlam kazandırıyor.

SIM DEDİĞİN EVDE AŞÇI, İŞTE SİNİRLİ, PARKTA SOSYAL OLUR

Olay şu: The Sims 3: Ambitions, varlığını sadece hayal edebildiğimiz Sim tarzı iş yaşamını bizzat görmemizi, deneyimlememizi sağlıyor. Artık mesai denen şey, Sim'lerin dokuz saatliğine ortadan kaybolduğu ve o arada bizim evdeki eksik işleri tamamladığımız bir süreç değil. Burada işin içine yeni kariyerler giriyor. Üstelik yaratılan yeni kariyerlerin hepsi ihtiyaç duyulan türden. Örneğin adım başı yangın çıkan Sunset Valley'de daha önce hiçbir Sim'in itfaiyeci olamamasına nasıl şaşırmadığımızı bilmiyorum. Benzer bir şekilde, birbirleriyle tanışmak ve sosyalleşmek için ölüp biten Sim'lerimizin nasıl olup da bir kuaföre ihtiyaç duymadığı da kocaman bir muamma. Ambitions bu kariyerleri Sim evreniyle tanıştırıyor ve tüm Sim'leri, yani dolayısıyla sizi, işinizde daha aktif olmaya itiyor. Bu aynen kulağa geldiği gibi. Sims 3: Ambitions'ta yeni eklenen kariyerlerimizde işimizi yaşayabiliyoruz. Örneğin itfaiyeciysek bütün günümüzü gerçekten de itfaiyede geçirebiliyor, arabalara bakım yapabiliyor, meslektaşlarımızla sosyalleşebiliyoruz, tabii bir alarm çaldığında da direkten aşağı kayıp hızlıca yangın mahalline doğru hareket etmek de bizim görevimiz oluyor.

Bu oynanış yeniliği kulağa ilk başta çok ilginç geliyor, daha çok yangın çıksın diye dua ediyorsunuz içinizden. Benzer bir durum gidip insanlardan bilgi aldığınız dedektifler ve insanların saçlarını, başlarını ve çok güzel bir sistemle gelmiş olan dövmelerini onlar için baştan yarattığınız stilistler ve hayalet avcıları (evet) için de geçerli. Fakat sorun şu; siz bunları yaparken *World Adventures*'daki gibi bir sistem devreye girmiyor. Yani siz iş arkadaşlarınızla şakalaşırken eviniz öylece sizi beklemiyor. Bu yine, aynı *World Adventures*'daki gibi, büyük ailelerde felaketlere yol açıyor. Siz işteki elemanınızı takip edip ilginç şeyler olsun diye dua ederken evdeki fertler kendi başlarına takılmak zorunda kalıyor. Kabul, Ambitions'ın *World Adventures*'a göre daha zekice noktalara konulmuş –kendi işine sahip olma, heykeltraşlık, çamaşır yıkama/asma gibi- yenilikleri sayesinde yapacak daha fazla şeyiniz var, ama yine de kontrol manyağı o insanlardansanız işe gitmenin verdiği o birkaç saatlik mola gerçekten fazlaca özleniyor.


Çamaşırlarımızı da asıyoruz, fakat asla Ayşe Teyze gelip onları yırtmaya çalışmıyor. Üzüldük biraz.

HEYECANLI SIMLER

O yüzden biz de başa dönüyoruz, bir Sims ek paketi için neden heyecanlanmalısınız? Bence pek heyecanlanmanıza gerek yok. Eğer Sims 3 serisinin hayranıysanız, yani, gerçekten, cidden saatlerinizi verecek kadar çok sevdiyseniz kuşkusuz denemeniz gereken bir paket bu. Fakat Sims 3'ü zevkle oynayıp paketlere bulaşmadan anılarınıza kaydetmeyi tercih ettiyseniz Ambitions bu konuda fikrinizi değiştirecek kapasiteye sahip değil.


Gayet şık bi dövme sistemi var, örneğin isterseniz bu çemberin içine bir yunus kondurabilirsiniz.

> Tür: Simülasyon **> Yapım:** EA **> Türkiye Dağıtıcısı:** - **> Yaş Sınırı:** +3 **> Minimum Sistem:** Intel Pentium IV 2.0 GHz (XP) / Intel Pentium IV 2.4 GHz (Vista veya 7), 128 MB DirectX 9.0c, Pixel Shader 2.0 destekleyen Ekran Kartı, 1 GB RAM (XP), 1.5 GB RAM (Vista), 4.5 GB HDD **> Önerilen Sistem:** Intel Pentium IV 2.0 GHz (XP) / Intel Pentium IV 2.4 GHz (Vista veya 7), 128 MB DirectX 9.0c, Pixel Shader 2.0 destekleyen Ekran Kartı, 1 GB RAM (XP), 1.5 GB RAM (Vista), 4.5 GB HDD **> Web Sitesi:** www.thesims3.com

SON KARAR

Grafik	4/5
Ses ve Müzik	3/5
Hikaye/Atmosfer	4/5
Eğlence	4/5

Ne kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

Ambitions kariyer dünyasına ve geri kalanlara makul eklentiler yapıyor kuşkusuz, fakat yine de sizi heyecanlandıracak o Sims paketi bu değil.

7.2



Prince of Persia The Forgotten Sands

HIZLICA TEKRAR EDİN; PERS PRENS, PRES PRENS, PERSRENS, PERSN, PERSPERSPÜRRP - KAAN ALKIN

Gün gelir her şey ters görünür insana. Kuşların uçuşu, güneşin doğuşu, insanların konuşmaları, musluktan akan suyun sesi, kapının zili... Çevremdekilere sorarsanız, bana ters gelmeyen şeylerin sayısı ters gelenlerden daha azdır. Yanılıyorlar aslında ama ben de doğrusunu anlatmaya uğraşmıyorum zaten. Bazı şeyler de vardır ki herkese ters gelir hayatta. Yani o şeyin bir doğrusu vardır ve herkes bir bakışta söyleyebilir onun ne olduğunu. Doğru olan bu kadar ortada olunca, yanlışa baktıkça bir şaşkınlık da yaşar insan: Yahu bu basit gerçeği bu kadar adam görüyor, fark ediyor, peki nasıl oluyor da yanlış olanda karar kılınıyor? *Pers Prensi* demek ne kadar ters geliyorsa kulağıma, *Unutulan Kumlar* ve onların saat olma potansiyelleri de o kadar ters geliyor işte. Ve ne mutlu ki toplu halde görebiliyoruz buradaki yanlışı.

Evdeki Atari 800XL, Commodore 64'ten ufak ufak uzaklaşıp annemin işyerindeki PC'ye oyun bilgisayarı olarak bakmaya başladığım dönemlerde yıldızlarımdan biriydi Prince of Persia. O günden bugüne çok yol kat etti. Hep ileriye doğru gitmedi belki ama sonunda bir filme kurban olacağını hiç ama hiç tahmin edemezdim. "Film oyunu" modasının eskidiği, oyun filmlerinin yapılmaya başladığı dönemde başımıza gelene bakın hele. Bir oyunun filmi yapılıyor, sonra da o oyunun filmine yeni oyun. Sonuçta ortaya çıkan, en azından benim kafamda öyle, "film oyunu" olduğundan birçok sorun çıkıyor karşımıza. Prensimizin ağabeyi Malik'e gidişi, kalenin kuşatma altında oluşu, Malik'in son çare olarak Solomon'un ordusunu uyandırması ve ordunun aslında Solomon'u pataklamak için geldiğinin fark edilmesiyle başlıyor hikâyemiz. Gerisini iyi kötü tahmin edebiliyorsunuz. Sıkıntılı dakikalar, saatler…

İRAN KEDİMİN KENDİNDEN UTANDIĞI AN

"Sıkıntı" kelimesinin bu incelemede kendine yer bulmasının sebebi, beklentiler. Öncelikle bir PoP oyunundan ne bekler insan? Bol bol aksiyon, bol bol bulmaca ve yine bol bol atlayacak zıplayacak mekân. Diğer beklentiyse yapımcıyla alakalı. Aynı adamlar kısa süre önce *Assassin's Creed II* gibi aklımızı başımızdan alan bir yapımla çıkmadı mı karşımıza? Ezio ve Altair'i gördükten sonra ister istemez esnek, akrobatik, çevik bir Prens görmeyi bekliyor insan. Ama beklentilerin hepsi boşa, Prens gayet kasılmış, tutuk bir şekilde hareket ediyor. Koşması bir garip, zıplaması bir garip, dövüşleri bir garip. Tecrübe kazandıkça edindiğimiz yeni özellikler de işi kotarmaya yetmiyor. Prensimiz, yaşının etkisiyle olsa gerek, eklem yerlerindeki kireçlenmenin kurbanı oluveriyor.

Oyunun başına oturduğum andan son sahnesine kadar Prens'in tutukluğuna takılı kaldım. Ne grafikleri, ne dönem mimarisinin güzelliklerini uzun süre görmedi gözüm. Çünkü gezip görecek o kadar çok yer varken, rahat rahat koşturamamak fena halde can sıkıcı. Bir süre sonra Prens'in bu uyuşukluğuna alışıp etrafa bakınmaya başlıyorum; hoplayalım, zıplayalım diye türlü bulmacalarla donatılmış Doğu mimarisi Prens'ten daha etkileyici neyse ki. Ama size de garip geliyor olmalı, nedir bu "eşi benzeri olmayan bir saray diktik ama kapıları açılmıyor" mevzusu? Daha oyunun ilk sahnesinde başlıyor bu zırva. Avluda bir iki askeriyle birlikte koşturan kardeşimize yetişmek için önce yörüngeye kadar yükselip sonra bir sonraki avluya iniyoruz her seferinde. Hayır, hep yukarı doğru yönlendirilmesek birinci, bilemedin ikinci kapıdan geçmeden yakalayacağız Malik'i zaten.

Sıkıntımı coşturan bir başka durum da oyunun bütünlükten yoksun olması. Örneğin sarayın koridorlarında ilerlerken önce bize yeni bir tuzak tipi sunuluyor, az sonra bu yeni tipte ıvır zıvırla dolu bir ortama geliyoruz, az daha sonra önceki bir iki tip tuzağın beraber kullanımlarıyla karşılaşıyoruz ama bu sistem beni zerre heyecanlandıramıyor. Bunun yerine beklemediğiniz anlarda gerçekleşen olaylar umuyor insan ama boşuna, yeni Prince'te sürpriz sayısı yok denecek kadar



az. Hoplama zıplama mevzularında da durum aynı. Bir odaya, bölgeye geliyoruz, kamera şöyle bir işaret ediyor “aha bak şuradan şuraya sıçrayacaksın” diye. Tamam güzel kardeşim diyerek başlıyoruz hoplama zıplama çalışmalarına. Kulağa gayet normal geliyor değil mi? Ama kendimi bir yerlerde bir amaç uğruna koşturur gibi değil, oda oda *Portal* oynar gibi hissediyorum bir yerden sonra -ki *Portal* bölümleri daha bir keyifliydi.

Odaların birbirinden tamamen alakasız oluşu oyunun havasını bir hayli bozuyor. İki adımda bir kapana kısıl, düşman kes, hopla, zıpla, ulaş. Sonra aynı formülle hazırlanmış sıradaki odaya geç. Bazı noktalarda gerçekten el becerisi, daha doğrusu iyi zamanlama isteyen sekanslar da çıkıyor karşımıza ama ne sayı ne de zorluk açısından beni tatmin edecek seviyedeler.

Gelelim oyunun en sık kullandığımız mekaniğine... Dövüş sistemi maalesef ilk *Assassin’s Creed*’den bile sığ. Özel güçler, hareketler de ortamı canlandırmaya yetmiyor. Belli hareketleri gerçekleştirdiğinizde araya giren sekanslar da Prens’in kendisi kadar hantal ve ağırkanlı. Tamam belki ben çok şey beklediğim için her cümlemde bir hayal kırıklığı vardır ama bir tekme, bir kılıç darbesi, dört tane de özel hareketle olmuyor bu işler. O kadar çok tekrar ediyoruz ki aynı şeyleri, bir noktadan sonra hiçbir anlamı kalmıyor. Karşımdaki düşmanların sayısı ne olursa olsun strese giremiyorum, canlarına okumak öyle kolay ki. Oyunda en eğlendiğim anlar, güruh halinde gelen düşmanın tepesine atlayıp kafaları arasında sekmekti desem, haksızlık etmiş olur muyum?


Altını bol bulunca insan ne yapacağını gerçekten şaşırıyor. Çok etkili bir metal değil kendisi zırhlarda kullanmak için aslında.

ÇÖLÜN KUMLARINA GÖMÜLEN OYUN

Gidip filmi izlemedim. İzlemeye ne zaman fırsatım olur bilemiyorum. Ama Sinan’ın film hakkında yazdıklarını okuduktan sonra eminim, film oyundan çok daha iyi ve The Forgotton Sands sadece bir film oyunu. Evet, hem de bildiğimiz anlamda. Ubisoft’un akrobatik, karizmatik karakterimizi bu kadar baştan savma canlandırmasına üzüldüm, ara videolara gösterdikleri özeni keşke oyuna da yansıtsalarmış. O zaman daha önceki PoP oyunlarının büyük kısmında olduğu gibi tadından yenmez bir deneyim çıkabilirmiş ortaya.


Daha fazla kumla buluşmadan durdurmamız gereken ordunun ilk elçileri. Hikâye anlatımı biraz daha güçlü olsa sevinebilirdik. Uzun süre ne olduğu hakkında sadece genel bir fikriniz olacak.

Ne İyi? Ne Kötü?

+ Muhteşem grafikler
+ Detaylara gösterilmiş özen
+ Modlanabilirlik
+ Zevkli seferberlik ve rol yapma öğeleri
- Bu oyun hiç test edilmiş mi?
- Kullanışsız arayüz
- Kâbus gibi DRM koruması
- Düşük optimizasyon



Buna mutlaka Gülün!

Razia, Marid’in kraliçesi, suların koruyucusu, Kral Solomon’un müttefiki, bize orduyu nasıl tekrar hapsedeceğimizi söylüyor. Malik’in orduyu serbest bırakmak için kullandığı anahtarın 2 parçasını bir araya getirmemiz yeterli. Anahtarın bir parçası bizde, diğeri de Malik’te. Malik’le karşılaştığımızda aramızda kısa bir mesafe olmasına rağmen ulaşamıyoruz. Sarayın iki avlusu arasında geçiş yapmak için çıkmadığı direk, tırmanmadığı duvar, atlamadığı mesafe kalmayan Prens’imiz karşı balkona atlayamıyor. Koskoca Malik de “bu anahtar parçaları sayesinde bizi kuma çeviremiyorlar” diyerek bir de karşı çıkıyor düşmanı bir kerede alt etmemize. Bir liderin sahip olması gereken tüm vasıflara sahip yani. Zaten onun düşüncesizliği yüzünden gelmedi mi tüm bunlar başımıza?
Oyunun başında Malik’in peşinden koştururken dokuz takla atmamız gerekiyor. Hazine dairesinde buluşuruz diyerekten ayrılıyoruz bir noktada. Hiçbir kapıyı açamadığımızdan yine bin türlü dalavereyle hazine bölümüne ulaşıyoruz sarayın. Ama işgal kuvvetlerinden birkaç asker gelmiş talan ediyor zaten ortamı o arada. Yahu bir kapı olsun biz açsaydık ya? Bir kapı olsaydı keşke, kulpu odanın tavanından sarkmayan.

Son Karar

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★☆☆☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Erken piyasaya sürülerek potansiyeli harcanmış. Oyundan aldığınız her bir zevk kırıntısını bir sinir krizi izliyor.

6.8



> **Tür:** Simülasyon > **Yapım:** Ubisoft Romanya > **Türkiye Dağıtıcısı:** Tiglon (69 TL) > **Yaş Sınırı:** +12 > **Minimum Sistem:** Intel® Core2Duo® E4400 veya AMD® Athlon™ 64 X2 4000+ işlemci, 2 GB RAM, GeForce 8800 / Radeon HD2600 ekran kartı, 8GB sabit disk alanı > **Önerilen Sistem:** Intel Core 2 Duo E6850 / Athlon X2 5600+ işlemci, 2GB RAM, GeForce 9 serisi/ Radeon HD 3000 serisi ekran kartı > **Web Sitesi:** http://silent-hunter.uk.ubi.com

THE MISADVENTURES OF P.B. WINTERBOTTOM

KEK YALANDI, ŞİMDİ DE TURTA CANLANDI! – EMRE İNAL

Bu aralar upuzun ve detaylı bir hikâyesi olan, epik savaşlar içeren 30 saatlik oyunlardansa, iki saatte biten, çıtır çerez görünümlü ama güzel ve tatminkâr detaylar barındıran oyunlar beni daha bir mutlu ediyor. Dolayısıyla, oynadığım son üç oyunun *Portal*, *World of Goo* ve *Braid* olması tesadüf değil. Aynı şekilde The Misadventures Of P.B. Winterbottom'ın da üstüne atlamış olmam da tesadüfle açıklanamaz.

Turtalara düşkünlüğüyle tanınan P.B. Winterbottom'ın (artık PBW) talihsiz hikâyesini anlatıyor oyun, isminin de söylediği üzere. Obur ve açgözlü PBW'yi yine etraftaki tüm turtaları çalıp mideye indirirken yakalıyoruz (kontrol ediyoruz hatta). Bu haylazın cezasını kimse vermeyecek mi diye düşünürken, büyük bir turta canlanıyor ve PBW'yi zaman içinde kendini kaybetmesi için lanetliyor. Ancak bu lanet onu yıldırmak yerine, daha fazla turta çalmaya teşvik ediyor, bizim de maceramız işte böyle başlıyor.

WINTERBOTTOM ORDUSU

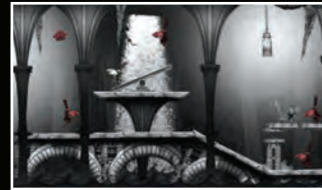
Matrak ve biraz da anlamsız konuyu geçtikten sonra gelelim belki de bu yazının en önemli paragrafına, yani oyunun oynanışına. PBW'nin amacı belli, gördüğü tüm turtaları yemek. Ancak bu leziz gıdaya ulaşmak için kendisinden başka kimseden yardım almıyor. Bunu mecazi anlamıyla söylemiyorum, gerçekten de kendisine kendisi yardım ediyor çünkü. Yaptığı hareketleri kaydederek (bunu kayıt tuşuna basılı tutarak yapıyoruz) bu hareketlerin bölüm içinde bir klon PBW tarafından tekrarlanmasını sağlayabiliyor. Örneğin bir tuşun üstünde dururken yaptığınız bir kayıt, sizin için her zaman orada, o tuşa basarak ulaşılıyor – ve mesela asıl PBW için bir kapıyı açık tutuyor. Bu noktada dikkat etmeniz gereken yalnızca iki şey var: Size verilen toplam aktif kayıt sınırı (yani kendinizden kaç kopya oluşturabileceğiniz) ve de bu kopyaların hareketlerinin sizinkilerle uyum içinde olması. Oyunun tamamı boyunca bu konsept ilginç yönlerde geliştiriliyor; yalnızca kopyaların alabileceği turtalar, kontrolden çıkanlar ya da her bir kopyanın bir sonrakinin hareketi için çalışması gibi özel koşullar yaratılıyor. Ancak temel olarak çözdüğünüz tüm bulmacalar bu kopyaların akıllıca kullanımıyla ilgili.





Kafanız karışıyorsa, az daha renkli olan ve kameraya dik dik bakan sizsiniz.

Oyunun süresi maalesef ismiyle ters orantılı. Hani tamam, kısa ve ufak bir oyun olduğunun bilincindeyim ama bu beklediğimden de ufak bir macera. Kafa patlatma kısmını geçersem her bölümü geçmek ortalama 30 saniyenizi alıyor ve ilerledikçe açılan turta toplama görevlerini saymazsam oyunda 50 bölüm var. Ufak bir hesapla oyunu 25 dakikada bitirebiliyorsunuz yani. Hadi kafa patlatmalar, yüklemeler, okumalar derken 1, bilemediniz 1.5 saatte bitiveriyor oyun. Hikâye kartları da kurtaramıyor durumu.



DÜNDEN BUGÜNE TURTA

Hikâye kartları, evet. Oyun 1800'lerin sonlarına ait sessiz, siyah beyaz filmlerin tarzını taşıyor ve tıpkı o filmler gibi hikâyesini anlatmak için seslendirmeleri değil karta basılı cümleleri kullanıyor. Bu havayı korumak için, yine o filmlerden duymaya alışık olduğumuz müzikler de arka fonda eşlik ediyor bizlere. Ne mutlu ki bu kısa oyunları sanatsal yapmak bir geleneğe dönüştü piyasada.

PBW'ye duyduğum saygının en büyük sebebi, oyunun aslında The Odd Gentlemen stüdyosunun kurucusu olan iki kafadarın bitirme tezi olarak ortaya çıkması. Yani sadece bir oyun değil bu; okuldan mezun olmaya çalışan iki parlak öğrencinin hayata atılmak için kurdukları bir köprü aynı zamanda.

Son olarak bir şeyi itiraf edip gideceğim. Hiçbiriniz bilmiyorsunuz ki, ben bütün yazı boyunca elimi kayıt tuşunda tutarak yaptıklarımı kaydediyordum. Bıraktığımda kopyam benim yerime yazıyı yazarken ben gönül rahatlığıyla başka oyunlar oynayabileceğim böylece! Nasıl, zaten yazdım mı, kopyam sadece var olanı mı tekrar edecek? Böyle işlemiyor mu yani... Ama ühü.

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★★

Ufak, basit ama başarılı oyunları sakladığımız sepetimiz için bir oyun daha.

8.2

Ne kadar Oynanır? 1 saat 1 gün 1 hafta 1 ay 1 yıl



> **Tür:** Platform/Bulmaca > **Yapım:** 2K China / The Odd Gentlemen > **Türkiye dağıtıcısı:** Steam / XBLA
> **Yaş Sınırı:** - > **Web Sitesi:** http://www.winterbottomgame.com/

PRISON BREAK THE CONSPIRACY

BİR DİZİYE KOMPLO KURMANIN EN İYİ YOLU! -CAN ARABACI

Güzel olan ve tutan her şeyin suyunun çıkarılması kuralının son üyesine bakıyorsunuz şu an. Dört sezon süren dizisi ve ardından gelen filmi geçip gittikten bir yıl kadar sonra yapımcıların aklına "neden oyununu yapmıyoruz" sorusu düşmüş olacak ki, yanıtı bulmak için The Conspiracy yapılmış. Halbuki bu soru retorik kalmalıydı...

Prison Break'e başlarken aklınıza ana karakter Michael Scofield'ı ya da dizideki karakterlerden herhangi birini oynayacağınıza dair çılgınca bir fikir gelebilir. Ama hayır, canlandırdığımız karakter Thomas Paxton adında ismini cismini bilmediğimiz, oyun için özel yaratılmış bir karakter. Diziyi izleyenlerin hatırlayacağı "Şirket" adına çalışan bir ajan olan Paxton'ın amacı, gizli bir şekilde Fox River hapishanesine girerek Lincoln Burrows'un idamında bir sorun çıkmamasını sağlamak ve Burrows'un kardeşi Michael Scofield'ı gözetlemek. Diziye alternatif bir karakterin gözüyle bakma düşüncesi başta ilginç ve çekici gelse de, bu meret şişede (oyunun kutusunda) durduğu gibi durmuyor maalesef. Paxton her ne kadar iyi eğitimli bir ajan olsa da Scofield'ın tüm planlarını şak diye bir anda çözmesi, dizideki karakterlerin halledebilmek için bin bir takla attığı şeylere tereyağındaki kıl muamelesi çekmesi bir yerden sonra göze batmaya başlıyor. Scofield'ın onca planını çözecek zekâya sahipken Şirket'in kendi üzerinden oynadığı apaçık oyunu göremeyecek kadar saf oluşu da ayrı bir hikâye tabii... Kısacası The Conspiracy, ilk eksisini daha baştan alıyor hikâyedeki açıklık ve saçmalıkları sayesinde.

KAÇABİLİRSİN AMA SIKILABİLİRSİN

Paxton'ın hapishanedeki vaktinin çoğu, diğer mahkumların getir-götür işlerini yapmak ve diğer isteklerini tamamlamak için gizli bölgelere girip çıkmakla geçiyor. Oynanışın ağırlıklı kısmını elinde tutan bu gizlilik sahneleri ne yazık ki heyecanlı olmaktan çok uzak. NPC'lerin büyük bölümünün zaten belli hareket şablonları var ve bu şablonun dışına çıkıp sizi şaşırtacak bir şey yaptıklarını görmeniz mümkün değil. Bu da oyunu "gardiyanların hareket şekillerini gözle, gardiyan başka tarafa bakarken şu kutunun arkasına geç, oradan çıkışa doğru ilerle" şeklinde bir rutinin içine sokuyor. Arada bir hapishanede çıkan isyan gibi eğlence potansiyeline sahip sahnelerle karşılaşıyorsunuz, ancak onlar da oyunun ruhsuz dövüş sisteminin altında boğulup gidiyor. Dövüşe girdiğiniz an kütük animasyonlar ve ruhsuz kontroller yüzünden çıkıp gidesiniz geliyor zaten (üstüne bir de bıçaklanan adamdan kan yerine "su" çıkınca tam oluyor). Güya hapishanenin çeşitli bölgelerinde bulunan halter ve kum torbalarını kullanarak dövüşteki etkinliğinizi de artırabiliyorsunuz ancak bu da mini oyunları 3-5 kere doğru yapıp verdiğiniz hasarı biraz artırmanın ötesine geçebilmiş değil.

Karakterlerin modellemeleri oyunun "fena değil" diyebileceğim özellikleri arasında yer alıyor. Grafikler ne çok ahım şahım, ne de çok göze batar cinsten. Çoğu karaktere baktığınızda kim olduğunu net bir şekilde anlayabilseniz de, bazı karakterleri kafanızda dizideki halleriyle eşleştirmek için çaba sarf etmeniz gerekecek (Sara Tancredi ve Haywire mesela). En azından "çoğu karakterin seslendirmesi dizideki aktörlere yaptırılmış" diyebildiğim ve artı hanesine yazılabilecek bir şeyler bulduğum için sevinebilirdim... Ama aktörler öylesine ruhsuz ve bıkkın konuşuyor ki, oyun bu noktada da çuvallamaktan kurtulamıyor. Böylece sadece oynanabilirlik ve hikâye açısından değil, teknik olarak da sınıfta kalan dizi oyunları arasına adını altın harflerle yazdırıyor The Conspiracy.

Prison Break'i severek izlemiş biri olarak oyun hakkında söyleyebileceğim iyi bir şeyler arıyorum, ancak neresinden tutsam elimde kalıyor. Orta karar bir oyunda artı olarak sayılabilecek ve hatta eğlenceli olabilecek bir Versus seçeneği var mesela. Ama acı çektiren dövüş sistemini bir kere gördükten sonra bu modu oynamak isteyen çıkar mı, ciddi şüphelerim var açıkçası. Siz en iyisi bu oyunu hiç görmemiş gibi davranın, Prison Break aklınızda diziyle kalsın, Michael Scofield'in kardeşini kurtarmak için hapishaneye girdiği dizi olarak hatırlayın onu.

1- Hapishanede olmanız spor yapmanıza engel değil, kaldırın!

2- "Ya Scofield, Burrows falan iyi de ben çok sıkıldım burda. N'oldu E3'te falan yeni güzel oyun tanıtıldı mı bu sene hiç?"

> **Tür:** Gizlilik/Macera > **Yapım:** Deep Silver > **Dağıtım:** Deep Silver > **Yaş Sınırı:** 13+ > **Minimum Sistem:** Pentium IV 2,0GHz işlemci, 1GB RAM, 256MB Ekran Kartı, 2GB sabit disk alanı > **Önerilen Sistem:** Dual Core 2,0GHz işlemci, 2GB RAM, 512MB ekran kartı, 2GB sabit disk alanı > **Web Sitesi:** http://prisonbreak.deepsilver.com/

SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Ses ve Müzik	★★☆☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★☆☆☆
Eğlence	★★☆☆☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat / 1 gün / 1 hafta / 1 ay / 1 yıl

Diziyi baştan izleyin.

3.1



Super Mario Galaxy 2™



TEŞEKKÜRLER MARIO AMA PRENSES BAŞKA BIR GALAKSIDE -MERT HAKKI BİNGÖL


Anam anam... Ne tip bir yaratıksın sen yahu! Ah Peach... Ah Peach!

Ben demiştim. Kristal küremi sıvazlarken "Bir tane Mario oyunu Wii için asla yeterli olmayacak" demiştim. *New Super Mario Bros Wii*'yi de sayarsak Wii'de toplamda üç tane Mario oyunu oldu bile. Şikayetçi miyim? Hayır. Ama insan düşünmeden de edemiyor, eskiden konsol başına bir tane çıkan Mario'ya ne oldu da Wii'de üç tane birden oyunu çıkıverdi diye.

Bu kısa "Ben demiştim ki" girişinden sonra gelelim Wii'de ve hatta oyunun aldığı ortalama puana bakılırsa bugüne kadar tüm platformlarda yapılmış en iyi oyunlardan birine ve onu böyle iddialı bir mevkiye getiren özelliklerine.

Super Mario Galaxy 2 aslında birinci oyunun biraz daha geliştirilmiş halinden başka bir şey değil. Ama ilkinin ortalama puanı 95 ile 100 arasında dolaşan bir oyunun ikincisi, ilk oyunun başarılı olmasını sağlayan her türlü mekaniği ve detayı yeniden kullanıp bir de üzerine yeni özellikler getirince insan istemez kusur bulmakta zorlanıyor. Tamam tamam, bir Nintendo ve tabii ki Mario hayranıyım, bunu inkâr etmiyorum ama birazdan söyleyeceğim cümleyi gerçekten tarafsız bir şekilde kurduğumu bilmenizi istiyorum: "Ben Super Mario Galaxy 2'de herhangi bir kusur bulamadım." Ancak yine de içime sindiremediğim bir durum var. Bu son Mario oyunu her ne kadar kusursuz olsa da aldığı yüksek puanlarla *Legend Of Zelda Ocarina Of Time* ya da *Super Mario 64*'ün üzerine çıkıp "gelmiş geçmiş en iyi oyun koltuğuna oturmayı hak ediyor mu? Bence hayır. *Zelda Ocarina Of Time* ve *Super Mario 64*'ün oyun dünyasına kazandırdıkları ve gerçekleştirdikleri devrimleri göz önüne aldığımızda Super Mario Galaxy 2'nin aslında pek de bir yenilik getirmediğini rahatlıkla söyleyebiliriz. O nedenle, nette bazı sitelerde gördüğüm abartılı yorumlardan rahatsızlık duyduğumu burada belirtmek isterim.


Mario: "Bıktım artık. Gerçekten bıktım."

Neyse efenim, bu kadar gıygıydan sonra gelelim oyunumuza. Yazının başında da belirttiğim gibi SMG2, SMG'den çok da farklı bir oyun değil aslında. Burada yapılan şey, temelde ilk oyundaki doğru her şeyi almak, kusur bulunabilecek belki (o da belki) tek şey olan kamera kullanımını geliştirmek ve Luigi, Yoshi gibi karakterler ile Bulut Mario, Kaya Mario (SMG3'te Odun Mario da isterük) gibi yeni Mario yetenekleri eklemek. Sonuç? Oynama da yanında yat tadında bir oyun.

KEKİK TARLASI GÖRNÜMLÜ VENÜS

Orada bu sayfaya bakan gözler arasında Mario oyunlarını sırf o gerçeküstü absürdlüğü ve renkli, cıvıl cıvıl, dolayısıyla da şirin mekânları ve karakterleri nedeniyle beğenmeyenler var biliyorum. Ama bu kaçıncı söyleyişim artık; yapmayın şunu. Yani şimdi şu dergiyi ve hatta bu yazıyı açıp okuduğunuza göre gerçekten oyuncu bir insansınız ve ve aynı zamanda da pis pis sırıtan arkadaş, sana sesleniyorum; Mario'nun bu sefer çok ağır bir senaryosu var, sözünün altında kalırsın. Bowser'ı bildin mi? Heh, şimdi o Bowser... Ama bir dakika sözümü kesmezsen... Pren... Of, evet, kaçırıyor. Prensesi kaçırıyor. He, adı da Peach. Oldu mu? Rahatladın mı? Hem de uzaya götürüyor, "evrenin merkezine". Oyunun danışmanı Stephen Hawking mi? Haha, çok komik... Çooook komik.


Kendime inanamıyorum onca işim arasında bir de sanat eseri yarattım.

bu işe kafa yormuşluğunuz var. Genel olarak Super Mario oyunlarında, son olarak da SMG2'de bulacağınız bölüm tasarımlarını başka hiçbir oyunda kolay kolay bulamazsınız. E bir oyuncu olduğunuza göre, video oyunu dediğimiz şeyin başlangıç noktası, özütü olan **sözlüğe bakılır, özüt diye bir kelime vardır, kullanılır** platform türünü sevmiyor olabileceğinizi de zannetmiyorum. Sıyrılın o zaman önyargılarınızdan, kim demiş koca koca insanlar weehee, wahhoo nidaları eşliğinde oradan oraya zıplayamaz diye? Yani sanal olarak tabii.

Şimdi verdiğim şu gazdan etkilenmeyip "Super Mario Galaxy 2'nin senaryosunu çok merak ediyoruz, ne olur anlat bize, ne olur!" diyen

Yani tamam işte, bildiğimiz mevzu yine, bunu kimse inkar etmiyor. (Az önce ettim mi? Hayır etmedim.) Bowser (Kaçırıcı) – Peach (Kaçırılan) – Mario (Kurtarıcı) üçlüsü aynen devam ediyor bu oyunda da. Mekân da ilk galaksi oyunun aynısı, uzayın derinlikleri yani. Evet Mario yine kasksız, kostümsüz uzay boşluğunda bir o yana bir bu yana koşturuyor; ve yine evet uzay dediğimiz yer de iki oda bir salon gezegenlerden oluşuyor. Yine power star'ları toplamaya çalışıyoruz, nedeni de uzay gemimize (ki kendisi de bir gezegen aslında) yakıt sağlamak. Evet yıldızlardan yakıt yapılan bir oyun SMG2. Yakıtı bastıkça daha uzak galaksilere gidebiliyor, sevdiceğimize daha bir yaklaşabiliyoruz. >>

>> **"İZLE! ÇOK KOMİK: MARYO OYNAYAN KÜÇÜK KIZ"**

Sonra, Luma diye konuşan yıldızlar var, bunlar Mario'ya bu epik macerası boyunca yardımcı oluyorlar. Aslında çok da yardımcı oldukları söylenemez, bana sorarsanız üçkâğıtçının kralı bunlar. Yardımcı oluyoruz ayağına, her boss'tan önce Mario'ya ekstra hak, ekstra enerji gibi bonuslar "satmaya" çalışıyorlar. Evet, düşünün zavallım Mario o gezegen senin bu gezegen benim koştursun; geçtim dünyayı, evreni kurtarmaya çalışın; bu Luma denen ticaret adamları da üç beş star bit'in hesabını yaparak Mario'dan nemalanmaya çalışsın. Bu, çocuklar için nasıl bir gizli mesajdır sayın Nintendo yetkilileri, sorarım size. Ha bir de baş keten-pereci bir Luma var gemimizde ki kendisi benden star bit'leri toplayıp artık uzayın ortasında nereye okutuyorsa onları, bana arada bir faiz ödüyor. 2000 star bits'e 6 star bits gibi bir oranla. La yörü! Bir de utanmadan üzerindeki kıyafetleri değiştiriyor benden kazandığı paralarla, banker gibi oluyor zamanla. Çocuklarınızı gerçek hayata hazırlamak istiyorsanız, içinde çok faydalı mesajlar barındıran bir oyun Super Mario Galaxy 2.

Az önce oyundaki bölüm tasarımlarının ne kadar iyi olduğundan bahsetmiştik. Bu konuyu biraz açmak istiyorum. Super Mario Galaxy 2, en az beş altı oyuna malzeme olacak kadar çok ve değişik bölümlere sahip. "Değişik olacak tabii, ya ne olacağıdı?" diyorsunuz haklı olarak, şöyle anlatmaya çalışayım. Oynadığımız galaksilerin her birinin farklı özellikleri var ve bu farklı özelliklerdeki galaksilerde Mario'nun kendisi de bizzat farklı yetenekler kazanıyor. Bu da yetmiyor, bazı bölümleri Mario yerine Luigi olarak da oynayabiliyorsunuz. Luigi karakterinin kontrolleri Mario'dan farklı olduğu için, aynı bölümü iki defa farklı karakterle oynamak rahatsızlık vermiyor. Bunun yanında bir de Yoshi var. Bir bölümü Yoshi'li ve Yoshi'siz oynamak bile farklı bir tat verebiliyor. Yoshi'nin de yine o bildiğimiz kendine has yetenekleri var. Hâlâ bitmedi, bir de bazı bölümlerde hem yan görevler var hem de kimi zaman aynı gezegende iki yıldız bulunabiliyor. Bitti sanıyorsunuz değil mi? Bitmedi canlar. Tüm bunlara ek olarak bir de kuyruklu yıldız kardeşlerimiz var. Rastgele bir

O yukarıdaki 10up filan mı?



1



2

1- Kaktüse dikkat!!

2- O son tabağı yemeyecektin Yoshi.

BİLİRSENİZ ÖDÜL VAR!

Madem siz de Mario ve Nintendo hayranısınız, ödülü hak ediyorsunuz. Aşağıdaki iki soruyu da doğru cevaplayın, 20 Temmuz'a kadar oyungezer@oyungezer.com.tr adresine yazıp gönderin. Çünkü elimizde Nintendo Türkiye'nin gönderdiği beş tane SMG2 çantası, beş tane de SMG2 tişörtü var ve bunları kullanmaktan çekinmeyiz!

1. Mario'nun musluk tamircisi olmadan önceki mesleği nedir?

2. Mario'nun Mario olmadan önceki ismi nedir ve hangi oyunda yer almıştır?





İsilik bağlayacağınız bir bölüm.
Tek seferde geçen haber versin.

Ne İyi? Ne Kötü?

+ Kusursuz kontroller
+ Aşmış grafikler
+ Aşmış müzikler
- Bir eksisi olmadığı için eksiler bölümüne yazacak bir şeyinin bulunamaması

HİLE HURDA KÖŞESİ

Yoshi ile oynadığımız bölümlerdeki ufak bir kusur oyunda sağlam hile yapılabilmesini sağlıyor. Şöyle ki; Yoshi'ye binerken A ile havalanıp tuşa basılı tuttuğumuzda Yoshi havada debeleniyor malum. Tam kendini bırakmak üzereyken hızlıca Z tuşuna basıp hemen ardından A tuşunu bırakın. Sonra tekrar basarak ve basılı tutarak yükselmeye devam edin. Bu hareketi tekrarlayarak teorik olarak sonsuz yüksekliğe ulaşabilirsiniz. Uzmanlaşması biraz zordur, antrenman gerektirir.

şekilde, rastgele gezegenler üzerinde kuyrukluyıldızlar belirebiliyor. Kuyrukluyıldız şu demek; daha önce oynayıp geçtiğimiz bir gezegeni şimdi zaman limitli olarak ya tekrar oynayacak ya da belirli bir zaman diliminde belirli sayıda düşman yok etmeye çalışacağız. Şimdi bu kadar kalabalık olan tasarımın üzerine bir de her bölüm için tasarlanmış özel orkestral müzikleri ekleyin. Super Mario Galaxy 2 ile sanki Nintendo farklı projelerde çalışan bir alay insanı bir araya getirip "Aklınızdaki bütün fikirleri bu oyuna doluşturmanızı istiyorum arkadaşlar, bu son oyunumuz olacak, bunu da yapıp dükkânı kapatıyoruz artık hayırlısıyla" demiş gibi duruyor. Karşımızda duran şey gerçek bir şaheser arkadaşlar, buna kimsenin bir itirazı olabileceğini zannetmiyorum.

GOD IS AN ASTRONAUT

Oyundaki orkestral müzikleri anlatmaya kelime bulamıyorum. Yepyeni müzikler duyacağınız oyunda, aynı zamanda *Earthbound*, *Zelda*, *Smash Bros*, eski Mario oyunları gibi oyunlardan da remiks müzikler dinleyeceksiniz. Şu kesin ki, Super Mario Galaxy 2'ye atmosferini kazandıran bir şey varsa o da müzikleridir. Örnek teşkil etmesi için söylüyorum, bir yerlerden bulun buluşturun ve Puzzle Plank Galaxy ile Spin-Dig Galaxy müziklerini bir dinleyin, sonra geri gelip bu paragrafı tekrar okuyun ve bana hak verin.

Oyunun grafikleri HDTV'nize gözlerinizi kısarak husumetle bakmak isteyeceğiniz kadar iyi. Nintendo, Wii'yi grafik yetenekleri anlamında ne kadar zorlayabileceğini gerçekten çok iyi biliyor. Oyun boyunca en ufak bir kare atlama, yavaşlama, hızlanma, takılma vs görmediğim gibi arkaplandaki manzaralara, bulunduğum mekânın canlılığına, yaratıkların çeşitliliğine hayran kaldım. Oyunun en kasvetli ortamı bile iç karartmıyor, şapşal yaratıklara baktıkça tepelerinde zıplamak yerine "ne olurdu gerçek olsaydı şunlar da evde bir tane besleyiverseydim" diyorsunuz.

Super Mario Galaxy 2'de tek sevmediğim şey yine sualtı bölümleri oldu. Yanlış anlamayın, bu durum tamamen kişisel; yoksa oyunun dipte geçen bölümleri de en azından yeryüzü bölümleri kadar şahane ama ben nedense hiç beceremiyorum bunları. *Zelda Ocarina Of Time*'da da Water Temple öldürmüş, canımdan can almıştı benim (saçlarımın bir kısmını orada döktüm). Zaten yüzmeye çalışırken de yüzen bir insana değil de daha çok "ne yaparsam daha kolay suyun dibini görürüm" diye uğraşan bir balığa benziyorum. Suyla ilgili bir sorunum var sanırım benim, bir psikiyatra filan mı görünsem?

GALAKTİK MUTLULUK

Hâlâ bir Wii'niz olmayabilir (garip ama oluyor işte böyle şeyler bazen) ve hatta altı yaşınızdan beri Mario oyunu oynamamış olabilirsiniz. Üzülmeyin geçmiş geçmişte kaldı, şimdi yaraları sarmalı ve geleceğe bakmalıyız. Öncelikle bir adet Wii buluyoruz. Satın alınabilir, kiralanabilir, ödünç alınabilir; bir sürü yöntemi var bu işin. Daha sonra da aynı üçlü yöntemi deneyerek hemen bir Super Mario Galaxy 2 temin ediyoruz. Elimizde poşetlerle "hihi, mihi" diye kıkırdayarak eve koşuyoruz, sevincimizi ve kıpır kıpırlığımızı kimseden gizlemiyoruz. Eve gelir gelmez önce üzerimize rahat bir şeyler giyip daha sonra şaşkın gözlerle bize bakan annemize, eşimize, artık evde kim varsa kendisine "bana telefon bağlama" diyoruz, sonra da Mario ve ekibiyle galaksiler arası yolculuğumuza başlıyoruz. Kendinize geldiğinizde hava



yeni ağarmaya başlamış, müezzin sabah ezanı için minarenin yolunu tutmuş, işe gitmek için uyanmanıza yarım saat kalmış olabilir. Panik olmak yerine damarlarınızdaki adrenaline ve vücudunuza pompalanmış mutluluk hormonuna güvenerek gerçek, dolayısıyla sıkıcı dünya için hazırlanmaya başlayabilirsiniz. Günün kalanında vakit bulduğunuz bir ara da bu naçizane Mario hayranına bir mail atıp duygularınızı paylaşırsanız karşılıklı mesut bahtiyar oluruz efenim. "In Mario we trust."

> **Tür:** Platform > **Yapım:** Nintendo > **Türkiye dağıtıcısı:** Nortec Eurasia > **Yaş Sınırı:** 3+
> **Web Sitesi:** http://www.supermariogalaxy.com

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Bir gün 2000'li yıllara ait bir müze olursa bir köşede bu oyunu da göreceksiniz.

9.7



blur

YARIŞ OYUNLARININ EN SOSYAL MEDYATİK OLANI - BERKANT AKARCAN

Peşin peşin söylemek benim huyumda var, işte bu yüzden "ŞLAK TBOX!" diye söylüyorum: Eş zamanlı çıktılar ve aksiyon içeriyorlar diye sakın ama sakın *Blur* ve *Split/Second*'ı birbiriyle kıyaslamayın. Blur'ü bir şeylerle kıyaslamak istiyorsanız *Mario Kart*'a başvurabilirsiniz. Zira Blur adlı eserimiz "*Mario Kart*'ın gerçek arabalısı" formülünden gidiyor ama potasyumu biraz eksik. Şimdi gelin bakalım, freni boşalmış bir *Mario Kart* mı gerçekten Blur?

Öncelikle ne yarışlardan, ne de oyunun sunumundan bahsedeceğim. "İlk bahsedilecek özellik" piyangosu Blur'un "Fotoğraf Stüdyosu" bölümüne çıktı, zira oyun boyu vaktinizi en çok geçireceğiniz yer burası. Öylesine detaylı bir ekran görüntüsü alma sistemi ki bu, profesyonel fotoğraf makinelerinde yer alan ve diyaframın açılıp kapanma süresini belirleyen Shutter Speed (Enstantane) ve Aperture (Diyafram) gibi ayarlar var içinde. Hatta ve hatta Tint (Ton), Saturation (Doygunluk) gibi kaydırıcılar da mevcut. Tüm bu sayfada yer alan ekran görüntülerine bakarsanız, bir de hepsini benim aldığımı düşünürseniz bu fotoğraf stüdyosunun ne kadar güzel çalıştığını daha iyi anlayacaksınız. Her bir ekran görüntüsü oyunun kutu görseli gibi mübarek. Ayrıca oyunu duraklatıp bu fotoğraf editöründe kamerayı serbestçe dolaştırabiliyor olmak da güzel bir tat.

Peki bu ekran görüntülerini alıp ne yapıyoruz? Arkadaşlarımıza göstermek ya da dergi sayfalarına basabilmek haricinde bir işlevleri olmalı herhalde. İşte Blur'un yapımcılarının gurur duyduğu bir özellik: Tek tuşla Facebook ve Twitter'da bu görüntüleri paylaşmak. Evet, Blur'da bu ekran görüntüleriniz dahil yaptığınız her şeyi tek tuşla sosyal medyada paylaşabiliyorsunuz. Amma ve lâkin güzel bir özellik olmasına rağmen, oyuna ayrı bir hava kattığını söyleyemeyeceğim. "Yedi yıldız aldım, şu epik yarışı bitirdim baboli!" gibi mesajlar paylaşmanın yetersiz olduğunu düşünüyorum. Zira oyun çıkmadan önce "Sosyal medyayla iç içe bir oyun yapıyoruz!!!!1!!1!!" şeklinde bağırılan bir özelliğin Facebook duvarımıza mesaj atabilmekten fazlasını içermesi gerekiyor. Mesela Blur şunu yapamıyor: Facebook veya Twitter hesabı olan ve Blur oynayan arkadaşlarımızı bulup oyundaki "Rakip" listesine ekleyemiyor. E ben ne anladım böyle sosyal medya entegrasyonundan…

Hazır rekabet sistemi demişken... Kendisi biraz kör topal işliyor. Hayır, kodlarında bir sıkıntı yok, ancak tek tek arkadaşlarımızı arayıp "Blur oynuyor musun, oynuyorsan ekleyeyim seni Rival listeme" demek pek bir anlamsız, ki Blur oynayan kaç arkadaşınız olabilir ki yüzlerce oyuncu arasından tutturacaksınız? Sistem bunun yerine, herhangi bir yarışta listenize eklediğiniz arkadaşlarınızla performansınızı kıyaslamanıza aracı oluyor. Kaç hayran topladınız, kaç dakikada bitirdiniz, kaç ışığı gördünüz, biliyorsunuz.

IŞIĞI GÖRDÜM

Oyunun kıstasları bunlar işte; ışıklar, hayranlar ve sıralamadaki yeriniz. Aslında bu üçü de ışık sistemine yarıyor. Üçüncüyseniz üç, ikinciyseniz dört, birinciyseniz beş ışık kafadan hanenize yazılıyor yarış bitiminde. Ayrıca o yarış için hedef olarak koyulan ve her yarışta değişen hayran sayısına ulaşırsanız bir


1


2


3

1 - Arabalı stayla!

2 - İkinci saatten sonra editörümüz "Yeter be bu ne" diye kendini göklerin ilmine adadı. "Belki orada hayat vardır" diye fezaya yükselmeye başladı.

3 - "Hani marjinal bizdik?" Bütün pist tren yapıyor, bu ne lan!?

ışık daha, Hayran Koşusu'nu (Fan Run) hatasız tamamlarsanız bir ışık daha kazanıyorsunuz. Yani sonuç olarak oyundaki başarınız, ışığı görme başarınızla doğru orantılı. Hayran kazanma olayı ise bütünüyle yarış içinde ne kadar aksiyona girdiğinizle bağlantılı; yaptığınız her saldırı ve savunma size hayran sayısı olarak geri dönüyor ve bunları ne kadar arka arkaya dizerseniz o kadar avantajınız oluyor, bildiğiniz kombo sistemi Blur'de de işliyor. Ama yaman bir soruyu da yanında getiriyor; hangi birini yapacağız?

Anlattığım gibi hayran toplamak ve bir ışık daha kazanmak için rakiplerinize el ele, kol kola saldırılar içinde olmanız gerekiyor. Tahmin edersiniz ki bunları yaparken bir yandan da deli gibi saldırı altındasınız, yani kolayca birinciliğe yükselemiyorsunuz. Zaten *Mario Kart* tipi oyunlarda en ufak hatanızda en son sıraya düşmek gibi bir dinamik var ve bu Blur'de de geçerli. Şimdi birinci ihtimal, ya hayran sayısı derdini bir kenara atıp birinciliğe oynayarak beş yıldızı hedefleyeceksiniz. İkinci ihtimalse, hayran toplayayım derken ilk üçten vazgeçecek ve başarısız sayılacaksınız (evet ilk üçe giremezseniz ilerleyemiyorsunuz). Bir ihtimal daha var, o da yarışı iki kez oynayıp birinde ilk üçe girmek, ikincisinde de hayran toplamak. İşte böyle bir dengesizlik yüzünden çoğu zaman oyunun tadı tuzu kalmıyor…

E ben hayran toplamaya kasmayayım, hep birinci olup beş ışığı alıp gideyim diyorsanız; işte o zaman da yeni araçları çabucak açmayı unutun çünkü oyunda yer alan birbirinden güzel arabaları açmak için o hayranlara ihtiyacınız var. Bunu biraz RYO'lardaki seviye sistemine benzetebiliriz. Hayran puanlarınız deneyim puanı, hayran durumunuz (Fan Status) ise seviyeniz ve her yeni seviyede yeni büyülere, yani araçlara sahip olabiliyorsunuz.

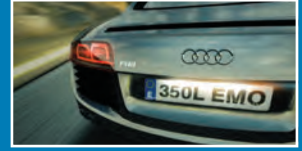
Blur'e bir kez daha yahşi yerden sert vuruyorum: Neden bu hayran sistemini çok övündüğünüz sosyal medya sistemiyle ilişkilendirmediniz be kuzum? Oyundan Facebook'uma gönderdiğim bir mesaj / görüntü "like" alırsa veya Twitter'a attığım mesaj RT'lenirse 50 hayran daha eklemek çok mu zor? Böylelikle paylaştıklarımızın bir anlamı olmaz mıydı? Hadi aklınıza geldi de, kötüye kullanılır diye koymadınız, bir limitleyici yapmak gelmedi mi aklınıza? "Bir kişinin kazandırabileceği hayran en fazla 250 olsun" diyebilirdiniz mesela.

Artık biraz da oyunun asıl olayı olan yarışlardan bahsedebiliriz. Ama sadece biraz... Çünkü çok bir olayı olduğunu söyleyemeyeceğim. Ama bu Blur'ün suçu değil zira yeterince örneğini gördükten sonra bu tür oyunlarda pek de çeşitlilik beklemiyoruz. Türün genel sorunları burada da karşınıza çıkıyor ve özellikle pist ve çevre tasarımlarının kendini fena halde tekrarlıyor olması birkaç yarış sonra yarışlardan sıkılmanıza sebep oluyor. Yine de Blur, standartların üstünde bir heyecan sunuyor. Oyunu "kolay" modda oynamıyorsanız her an bir aksiyon, her an bir macera yaşıyor ve kendinizi bağırırken bulabiliyorsunuz. Bu duygu patlaması özellikle oyunun çok oyunculu kısmında tavan yapıyor ve bir anlama bürünüyor. Tıpkı *Split/Second*'da olduğu gibi, gerçek rakiplerle kapışmak apayrı bir zevk. 20 kişiye kadar birbirinizle çeşitli şekillerde kapıştığınız bu çok oyunculu modların bazılarına, yarıştaki katılımcıların toplam hayran sayısına göre ulaşılabiliyor, böylelikle daha zevkli modlara ulaşmak için iyi oyuncularla oynamanız gerekiyor. E haliyle yarışlar da güzelleşiyor.

Oyun boyunca en dikkat etmeniz gereken olay, araç seçimleriniz. Birbirinden güzel ve lisanslı arabalar yer alıyor Blur'de, Megane Trophy'den tutun Audi R8'in güçlendirilmişine, Hummer H2'den tutun Scirocco'ya kadar. Araç seçimleriniz önemli, zira her pistin fiziksel dinamikleri birbirinden farklı, toprak ve dönemeçli bir pistte Golf almaya kalkarsanız Mavi Ejder gibi seke seke gidersiniz yemin ediyorum.

Kendinizi Blur'e atmadan önce yapmanız gereken tek şey, oyunun sosyal medya özellikleri yokmuş gibi davranmak ve yarışlara odaklanmak. Çünkü oyunun tek güzel yanı yarışlardaki heyecan ve aksiyon.

BU PLAKALAR BİZE NE ANLATMAYA ÇALIŞIYOR?









Gece yarışları her ne kadar güzel gözüküyor olsa da, değil.

Ne İyi? Ne Kötü?

+ Online modlar
+ Lisanslı araçlar
+ Fotoğraf stüdyosu
- Bızır bızır müzikler
- Hep aynı
- Sosyal medya entegrasyonu yetersiz
- Dengesiz hedefler



Disiplinler arası bir oyun: Senkronize su balesi ve araba yarışı bir arada.



Bu süper sanatsal fotoğraftan sonra zamanı geldi sanırım, Berkant Jeff Akarcan Photography (Like) - ARKADAŞINI DAVET ETMEYECEKSEN GELME!

> Tür: Yarış **> Yapım:** Bizarre **> Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İthalat (180 TL) **> Yaş Sınırı:** +7
> Web Sitesi: www.blurgame.com

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★☆☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat 1 gün 1 hafta 1 ay 1 yıl

Yarışlar eğlenceli, özellikle online yarışlar çok eğlenceli, ama ikinci saatte kendini tekrar etmeye başlıyor ve 180 lira etmiyor.

7.5



TOY STORY 3

HER NESİLDE BİR OYUNCAK HİKÂYESİ-VOLKAN TURAN

Bir inceleme yazısına başlamadan önce yaptığımız şeylerden biri de, eğer varsa bir önceki oyunu hatırlamak adına eski defterleri karıştırmak ve nelerin değiştiğine bakmaktır. Toy Story 2'de de bunu yaptım elbette ama henüz birinci dakikada koca bir "oha" çekmek durumunda kaldım. "Toy Story 2'yi oynayalı 11 yıl mı olmuş?" sorusu odamda eko yaptı resmen. O kadar önceymiş ki, PS1'in revaçta olduğu yıllara kadar geri gitmem gerekti. "Filmi nasıldı, oyunu nasıldı, beğenmiş miydim ya, Allah'ım bu saçımdaki beyaz da neyin nesi" gibi sorular altında ezilmeme ramak kalmıştı ki beni o yıllara götüren tüm siteleri kapadım, limonatamı içtim, elimiz yüzümü yıkadım, zaman geçmiyormuş gibi davrandım ve Toy Story 3'e yeni doğmuş bir bebek muamelesi yapmaya karar verdim. Haksız da sayılmam aslında. Çünkü hiç olmadığı kadar taze, hiç olmadığı kadar iyi ve yeni fikirler sunan bir film oyunu duruyor karşımızda.

BİR KUTUDA İKİ OYUN

Siz bu satırları okuduğunuz sırada pek çok sinemada Toy Story 3 fırtınası esiyor olacak ve o fırtınaya kapılanlar sinema çıkışı derhal oyunu da edinecek. Eğer önce hangisini yapmalıyım diyorsanız, önce filmini izleyin sonra oyuna geçin derim çünkü tersini yaparsanız film biraz yavan kalabilir. Ama oyundan önce spoiler yemeniz sorun olmaz zira oyunun kendisine has pek çok özelliği var. Sıradan film oyunları genelde filmin izini takip eder ve öyle de biter ama TS3 bu tekdüzeliği kırmışa benziyor. Ana konuyu takip ettiğimiz hikâye modunun yanı sıra ToyBox adında çok ilginç ve eğlenceli bir başka mod daha bizi bekliyor.

ToyBox'a Buzz, Jessie ve Woody'den birini seçerek başlıyorsunuz. Şehrin şerifi olarak oyuna adım attığınız anda domuz arkadaşlarınızdan minik görevler almaya başlıyorsunuz. Ben ilk etapta biraz *n'oluyoruz* dedim çünkü görev tabanlı ve serbestçe dolaşabildiğimiz bir oynanışı hiç mi hiç beklemiyordum. Etrafınızdaki çorak arazide birbirinden garip onlarca TS karakteri (ki 150'den fazla olduklarını söylüyor Pixar) sizinle iletişime geçmek ve görev vermek için heyecanla bekliyor. Aldığınız görevlerden *GTA* stilinde paranızı kazanıyorsunuz ve yine aynı gariplikteki makine karakterlerden yeni görevler açıyorsunuz. Yeni görevlerle daha çok para, daha çok parayla daha çok görev, daha çok görevle daha çok bina, daha çok binayla daha çok karakter, daha çok karakterle de daha çok görev… şeklinde bir zincirleme reaksiyonla genişliyor oyun. Avalanche'ı bu fikrinden dolayı kutlamak gerek çünkü neredeyse *SimCity* kadar zengin bir oynanış geliştirmiş. Paranız çoğaldıkça şehre berber, hapishane, terzi gibi pek çok işlevsel bina dikebiliyorsunuz. Her bina, bir at arabasının arkasında taşınıyor ve özel makinelerle yerine konuyor (ironiye gelin), tasarımıysa size bırakılıyor. Dış cephe kaplaması, boyası, kapı ve pencere şekli, süslemesi, evinin önüne neler yapılacağı derken, pek çok detayı kontrol ederek şehri güzelleştirebiliyorsunuz. Tabii tek dert şehri güzelleştirmek değil, diktiğiniz her binanın bir işlevi var. Örneğin şehre hırsızlar girmeye başladığında, gidip yakalamazsanız paranız ufak ufak azalıyor, yakalasanız da suçluları atacak bir hapishaneniz yoksa bu mücadele işe yaramıyor.

HEM DE GENİŞLEYENİNDEN

"A'dan B'ye, oradan da C'ye" şeklinde ilerlemek sıkıcı olacağından yapımcılar bu sisteme de biraz eğlence katmış. Pek çok mekân birbirine kestirmelerle bağlandığından, bunları bulmak için keşfe çıkmanız gerekiyor ki bir bakıyorsunuz, oyun platforma dönmüş. Ayrıca mini oyunlarda başarılı olmanız isteniyor. Örneğin oyuncak yeşil askerlere paraşütle atlama dersi veriyorsunuz. Atınıza atlıyorsunuz ve sadece atla yapılabilecek görevlere



Parayla açabileceğiniz karakterlerin saç kesimlerinden kıyafetlerine kadar pek çok şeyi değiştirebiliyorsunuz. Bazı görevlerde sizden istenen tipleri de üretmeniz gerekebiliyor.





1- Sizi bilmem ama ben Rex'e deli gibi gülüyorum.

2- PS3'e özel olarak, kötüler kötüsü Zorg oynanabilir bir karakter olarak oyunda yerini alıyor.

Unutmak İstediğimiz Figür ve Film Oyunları



ARMY MAN
Bu yeşil minik askerler ilk önce 1998'de ekranlarda gözüktü ve daha sonra PS1 ile olabildiğince popüler hale geldi. Birkaçı hariç hepsi baştan aşağı dökülen 12 tane oyunu yapıldı ama sonunda seri pes etti. Army Man artık neredeyse unutulup gitti (kınamız nerde) ama Toy Story evreninde kendilerini görünce tüylerimiz tiken tiken olmadı değil!



SMALL SOLDIERS
1998 yılında tanıştık bu ufak askerlerle. Ufak olmalarına rağmen güçleri, askeri disiplinleri, birbirileriyle olan çatışmaları eh işte, biraz eğlendirmişti ama PS1'e çıkan o oyunu neydi öyle ya! Bakın hatırladık, yine nabız gitti bizde. Şeytan kulağına kurşun. . .



A BUG'S LIFE
Pixar'ın en iyi filmlerinden biri olan A Bug's Life'ın 1998'de çıkan, bol CGI'lı oyunu aslında o kadar da kötü değildi hatta ucundan iyi bir film oyunuydu. O güne dek karıncalar üzerine çok hikâye dinlemiştik ama hiçbiri bunun kadar güzel değildi. Aynı yıl çıkan Antz da iyiydi (Toy Story'den sonra çıkan ikinci bilgisayar destekli animasyon filmdir) ama sadece GameBoy'da boy gösterdiği için kendilerine küsüz, burada da yer vermiyoruz.

gidiyorsunuz. Daha sonra oyuncak araba alıp daha büyük görevlere giden kapıları açıyor ve saatlerinizi çoktan tükettiğinizin farkına varıyorsunuz. Sonra aklınıza diğer iki karakterle de bu bölümleri oynayabileceğiniz geliyor. Her birinin, kendisine özel yetenekleri olduğundan her karakterin de gidebileceği yerler farklı oluyor ve böylece bu mod tek başına bir oyunmuş gibi misliyle genişlemeye devam ediyor.

ToyBox modu öylesine geniş ki asıl senaryoyu anlatmaya ancak sıra geldi... Andy 18 yaşına gelmiş ve koleje gitmek üzere. Bu sırada bir şekilde tüm eski TS tayfası da Andy'nin odasından çıkıp kendini yeni bir maceranın içinde buluyor. Elbette bu macera daha çok çocuklara yönelik olduğundan büyük yaştaki oyunculara sıkıcı gelebilir ama kafa dağıtma amaçlı oynarsanız eğleneceğinize eminim (örneğin Sinan da benim kadar eğlenmiş oynarken). İyi harmanlanmış platform ve bulmaca türleriyle oynanışa, güzel oyun içi grafikleriyle hazırlanmış sinematiklerle de konuya çabuk adapte olabiliyorsunuz. Zaman alıcı ve zor görev neredeyse yok. O yüzden tüm görevleri çerez gibi takır takır geçebiliyorsunuz. Birkaç saat oynadıktan sonra açıkçası bu görevler biraz canımı sıktı ama hemen ToyBox moduna geri giderek eğlenceme baktım. Oyun masası üzerinde modlar arası hızlıca gezebilmek güzel fikir.

HEM DE UZUN ÖMÜRLÜ

Ekstralar konusunda da oyun oldukça cömert. Neredeyse her üç dakikada bir, birtakım kartlarla karşılaşıyorsunuz (bakmayın öyle, toplayın). Sırf toplama çılgınlığına kapılmanıza yol açması açısından bile bu oyun ömrünü uzatan bir ekstra. Hikâye modundaki her bölümde dikkate alınabilecek dört aşama ve sayılar var. Bunların hepsini gerçekleştirmek için kıyı bucak oyunu gezmeniz gerekiyor. Bu –sözde- yan görevlerdeki başarınız da tüm oyuna yansıyor. Oyuna bir katkısı olmayan not sistemleri yerine böyle oyunun ömrünü uzatan güzelliklerin bir "film oyununda" yer alması, hak verirsiniz ki çok sık karşılaştığımız şeyler değil. Bir diğer güzellik de oyunun PS Move destekli olması. Elbette henüz bu özelliği test edemiyoruz ama çoğu bölüm Move basitliğinde tasarlanmış diyebilirim. Ekran başında büyük ve küçüklerin düğümlenmesi gerekmiyor.

Toy Story 3, PS3'ün yanı sıra Wii, XBox 360, PC, NDS ve PSP için de çıkıyor. Tabii tüm bu platformlarda test etme şansımız yok ama buna gerek de yok çünkü PS3'teki manzara tam da dilediğimiz gibi. Birilerinin çıkıp bir "film oyunu" için özel içerik hazırlaması takdire şayan. Bu sefer "sadece çocuklar oynasın" diyemeyeceğim. Anlayacağınız, durum *Ice Age 3*'ten tamamen farklı. Karne hediyesi bekleyen bir öğrenci için de yıllık iznini kullanacak bir yetişkin için de ideal bir oyun Toy Story 3. Hem 11 yıl olmuş ya! Ne özlemişiz meğersem...

Ne İyi? Ne Kötü?
- \+ ToyBox modu
- \+ Yaratıcı bölümler
- \+ Eğlenceli görevler
- \+ Uzun ömürlü
- \- Yükleme süreleri
- \- Bazı kamera açıları
- \- Multi yarışların olmaması



"Çekicini ver yoksa seni çamaşır suyunda yıkarım gülpembe!"



SON KARAR

Grafik ★★★★☆ (3/5)
Ses ve Müzik ★★★★☆ (4/5)
Hikaye/Atmosfer ★★★★☆ (4/5)
Eğlence ★★★★★ (5/5)

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Filmin gazından nasiplenmeye çalışmıyor. Aksine şaşırtıcı derecede dolu bir içerik sunuyor.

8.0

PC | PS2 | PS3 | Wii | 360

> **Tür:** Platform/Macera > **Yapım:** Disney > **Türkiye Dağıtıcısı:** Tiglon
> **Yaş Sınırı:** 7+ > **Web Sitesi:** http://disney.go.com/toystory/

RESIDENT EVIL 5 GOLD EDITION

SPENCER MI? O MANİVELALARA TAKMIŞ! – FURKAN FARUK AKINCI

Saat sabahın dördü, gözlerim ekrana bakmaktan kızarmış durumda. Bir oyuncu için pek de alışılmadık bir durum değil. Peki ben bu Resident Evil 5'i (RE5) daha önce oynamadım mı? E, en az dört kez bitirmişliğim var. Hâlâ ne diye başındayım öyleyse? Çünkü Capcom diskin için öyle bir doldurmuş ki "her şeye bakacağım" derken sabahı ettim yine. RE5 Gold Edition, orijinal oyun için çıkmış ne kadar indirilebilir içerik varsa tümünü içeriyor. *Versus* modu, *Lost in Nightmares* ve *Desperate Escape* bölümleri, *Mercenaries Reunion* modu, yeni kostümler, silahlar, figürler falan derken ekstra içerik sağanağına yakalanıyoruz (yazı RE5 hakkında spoiler yuvasıdır, uyarayım).

BİRKAÇ BALTALI İLAH

Öncelikle küçük bir uyarı, daha önceden konsolunuzda kayıtlı RE5 dosyaları varsa sakın silmeyin. Sonra benim gibi ekstra bölümleri oynayacağım diye oyunu baştan bitirmek zorunda kalabilirsiniz. Nitekim Lost in Nightmares için heveslenip diski taktıktan sonra bölümün yerinde yeller estiğini görmek harika bir sürpriz sayılmaz. Kısacası tüm ekstra içerik hazır olarak gelmiyor, örneğin Lost in Nightmares'i oynamak için Chris'in Sheva'ya Jill ile girdikleri operasyonu anlatmasını beklemelisiniz (sanıyorum 3. bölümün, 1. kısmına denk düşüyor). Desperate Espace içinse oyunun bitmesi gerek. Aslına bakarsanız Gold Edition'ı edinmemin bütün sebebi Lost in Nightmares bölümünü oynamak istememdi. Orijinal RE5'i oynarken, Umbrella'nın kurucularından Ozwell Spencer'ın peşine düşen Chris ve Jill'i gördüğüm zaman "budur" demiştim, "ah be Jun Takeuchi, şurayı bize oynatsaydın ya." Orijinal Resident Evil ruhuna çok daha yakın olan bu bölümde, Spencer'ı adalete teslim etmek için yaşlı adamın peşinden malikânesine giden Chris ve Jill'i canlandırıyoruz. Orijinal oyunu oynamış olanlar bu bölümde mest olacak. Zira Spencer'ın malikânesi, direkt ilk oyundaki o kasvetli eve benziyor (ya da o eski ev buradakine benziyor demek daha mantıklı olacak çünkü Spencer malikânesi, senaryoya göre bu bölümdeki evden tasarlanarak yapılmıştı). Lost in Nightmares, Resident Evil külliyatının bir parodisi gibi, özellikle Jill'in "Bu adamın manivelalara bir takıntısı olmalı" dediği an dağıldım. Bölüm çok uzun sürmüyor, arada oyunu bile kaydedemiyorsunuz. Fakat emin olun bu mini bölüm, orijinal RE5'ten daha anlamlı ve eski RE'cilerin bayılacağı







1- Barry'yi yıllar sonra sağ kroşe çıkarırken buluyoruz.

2- Modası hiç geçmeyecek bir çıldırma biçimi olarak kolbastı.

3- Bir gün öleceksem, böyle öleyim.

ayrıntılarla dolu. Korku ve hayatta kalma öğeleri gayet başarıyla kurgulanmış.

NEREYE KAÇACAKSIN?

İkinci ek bölümümüz ise Desperate Escape. Lost in Nightmares'in aksine daha bir RE5 olan bu bölüm, kesintisiz aksiyon sunuyor. Hikâye, orijinal senaryoda Wesker ve Jill ile kapıştığınız bölümden hemen sonra başlıyor. Jill'i boynundaki o zımbırtıdan kurtardıktan sonra yalnız bırakmıştık, hatırlarsınız. Biz gittikten sonra Jill kısa süreli bir baygınlık geçiriyor. Gözlerini açtığı anda Josh'ın huzur veren (!) yüzüyle karşılaşınca artık oralardan gitmenin vaktinin geldiğine karar veriyor. Kısacası Josh ve Jill de ayrı bir takım olup bölgeden kaçmaya karar veriyorlar. Ana senaryoda Chris ve Sheva gemide, Wesker'ın peşinde giderlerken biz de o sırada Jill ve Josh'ın başına gelenlere şahit oluyoruz. Lost in Nightmares ne kadar ağır ve gergin bir havada geçiyorsa, Desperate Escape de o kadar hızlı ve tempolu. Amacınız oyunun sonunda Chris ve Sheva'yı kurtaracak helikoptere ulaşmak. Her iki bölümde de bir skor kaydı tutuluyor. Ne kadar düşman öldürdüğünüze, bölümü ne kadar sürede tamamladığınıza, isabet oranınıza ve ölüm sayınıza göre bir puan alıyorsunuz ve bu puanlar PSN üzerinden sıralamaya girmenizi sağlıyor. Ben her iki bölümde de 82.000 civarı bir puan aldım, sıralamaya baktığım zaman kendine insan diyen bazı varlıkların 140.000'e kadar çıkabildiklerini gördüm. Arada yemek yiyin be olum!

DAHASI VAR

Gold Edition'ın içeriği elbette ki bu iki kısa bölümle bitmiyor. Yine oyun bittikten sonra açılan ayrı bir Mercenaries modu var ki başından ayrılamayacaksınız. Bu seçenek orijinal Mercenaries seçeneğinin yeni karakterlerle baştan tasarlanmış hali. Yani bildiğiniz haritalardaki zaman kolonları ve eşyalar farklı yerlerde duruyor. Ancak asıl önemli kısım karakterler: Barry Burton (nerelerdesin be sen?!), Rebecca Chambers gibi eski dostları Mercenaries Reunion'da tekrar görme şansımız oluyor. Özellikle Chris ve Sheva'nın farklı kostümlerle ve oyunun içinde kullanamadığınız silahlarla seçilebilen versiyonları var ki akıllara ziyan. Oyunun içinde bize kan kusturan mitralyözlü düşmanları hatırlarsınız. Chris'in Heavy Metal versiyonunda bu silahtan var ve cephanesi sınırsız. İnanılmaz eğlenceli, önünüze geleni aerosol gibi mermi sıkan bir aletle temizliyorsunuz. Mercenaries Reunion, kesinlikle oyun bittikten sonraki takıntınız olacak.

VAR, VAR DAHA DA VAR

Bitmedi ki daha, dağılmayın. Çünkü bir de Versus seçeneği var. Versus altında iki ayrı seçenek bulunuyor: Slayers ve Survivors. Online olarak oynayabileceğiniz bu seçeneklerin ilkinde kanlı canlı bir rakibe karşı, Majinilerin arasında mücadele veriyorsunuz. Bu bölüm tamamen puan alma amaçlı, hem Majinileri, hem de rakibinizi vurabiliyorsunuz. Survivors ise rakibinizi avlamaya ancak Majinilerden kaçmaya çalıştığınız son derece eğlenceli bir bölüm. Her iki bölümü de ikiye iki takımlar halinde de oynama şansınız var. Bu arada eklemekte fayda var, tıpkı orijinal senaryoda olduğu gibi, ekstra bölümleri de online olarak istediğiniz kişiyle oynayabiliyorsunuz. Bunca içeriğin üzerine ekstra kostümler ve figürler de cabası.


Öldürüleceksem de böyle öldürüleyim.

RESIDENT EVIL'IN SADIK HAYRANLARI SADECE LOST IN NIGHTMARES BÖLÜMÜNÜ OYNARKEN BİLE MEST OLACAK, Kİ HEPSİ BU DEĞİL.

ALALIM MI?

Şimdi o kritik soruya gelelim: Orijinal RE5'e sahip olanlar için Gold Edition almaya değer mi? Açıkçası Lost in Nightmares'i ve Desperate Escape'i internet üzerinden indirebiliyorsanız ne âlâ. Fakat bir şekilde edinemiyorsanız tüm bu içerik için Gold Edition gerçekten almaya değer, dolu bir paket. Zaten orijinal oyunun neredeyse yarı fiyatına satılıyor. Benim gibi eski RE hastalarıysa sırf Lost in Nightmares için bile edinebilirler bu sürümü. Hâlâ söylüyorum; keşke bütün oyun Lost in Nightmares havasında olsaydı…



Chris ve sinek ilacı.

Ne İyi? Ne Kötü?

+ Dolu içerik
+ İki yeni ekstra bölüm
+ Fiyatı
- Orijinal oyunda kötü dediğimiz her şey aynen duruyor
- Ateş ederken kıpırdayamıyoruz mesela


Baltalı ilah dediğim buydu işte.



> **Tür:** Aksiyon > **Yapım:** Capcom > **Türkiye dağıtıcısı:** Aral İthalat > **Yaş Sınırı:** +18
> **Web Sitesi:** www.residentevil.com

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Umuyoruz ki sayfalarımıza konuk olan bir sonraki RE oyunu, köklerine dönmüş bir altıncı oyun olur. Eski hayranlar o zamana kadar Lost in Nightmares'e, yenilerse Desperate Escape'e takılabilir.

8.3





PURE FOOTBALL

İLK ÇAĞLARDA BİLE FUTBOL DAHA ZEVKLİYDİ! – VOLKAN TURAN

"3 **Korner, 1 Penaltı"** kuralını öğrendiğimden bu yana futbol sistemiyle alıp veremediğim bir şeyler var. Zaten genelde "sistemle" problemleri olan bir insanım ama o konumuzun dışında kalıyor. Sayı yapılması bu kadar istendiği halde gol olmasın diye böylesine kural üstüne kural uyduran bir spor dalı daha var mı acaba? Hata affetmeyen ama hatalara hep gebe olan futbol olayının gelmiş geçmiş en güzel ürünü bence Tsubasa'ydı. Çocukken de böyle düşünüyordum, bakın büyüdüm hâlâ aynı şeyi düşünüyorum! Cidden. Topu bükemeyen, füze gibi yollayamayan, aynı anda pek çok rakibini deviremeyen futbolcuya futbolcu demem ben. İşte bu yüzden Pure Football benim için çok değerliydi. Sanal futbolculuk kariyerimin zirvesi bu oyun olabilirdi. Her şey çok güzel olabi… Olmadı tabii ki! Kimi kandırıyorum!

DOĞAL FELAKETİN KURALLARI

Pure Football'un yarattığı ilk izlenim "sokak futbolu" olsa da oyun hem ondan daha fazlası hem de ondan çok daha eksiği. Şöyle ki; tüm maçlar 5'e 5 oynanıyor, saha gerçeğine oranla çok daha küçük (*FIFA Street* gelsin gözünüzün önüne), üç pasla rakip kaleye kadar gidebiliyorsunuz ama oyunda taç, korner, out gibi kurallar hâlâ geçerli. Bu yüzden maçlar ya çok ortada geçiyor; basketbol gibi top bir o kalede bir bu kalede ya da yan çizgilerden ayrılamadan maçları bitiriyorsunuz. *Mario Strikers Charged*'dan bu yana böylesine arcade kafada bir futbol oyunu oynamama rağmen, daha ilk maçta bir şeylerin ters gittiğini anladım PF'de. Oyunda hakem yok; karttır, ofsayttır, serbest vuruştur, faul'dür lafı bile geçmiyor. Dedim ya; oyun biraz da sokak futbolu, maçlar oldukça sert geçiyor ama o da nesi! Onlarca kez yaptığım ama bir şey olmayan yerden kayma hareketi sonucu ekranda *penalty* yazısını gördüm ve ben rakip kalede olmama rağmen, rakip penaltı kazandı ve kazanmak üzere olduğum maçı kaybettim! Hani "kuralsızız ama o kadar değil" mantığını anlarım da (ki o bile bu oyuna asla yakışmaz) ama rakibi ceza sahamın içinde bile düşürmeden rakibin penaltı kazanması nasıl bir yaratıcılıktır, aklım ermedi. Sonuç olarak rakipten top almak biraz risk taşıyor ve sıcak temastan kaçınmak gerekiyor. İlk etaplarda bunun mesele olmadığını düşünebilirsiniz ama Campaign modunda giderek artan zorluk seviyesi, top kapmayı hayati hale getiriyor. İşte o noktada siz de ne yapacağınızı bilemeyip saçlarınızı yemeye başlıyorsunuz.



"Dağlara taşlara vurdu" dediğimiz bu olsa gerek!

Oynanış sorunları bununla da bitmiyor. Ne normal paslar, ne de ara paslar istediğiniz gibi çalışıyor. Yıllardır *PES* ve *FIFA* gibi oyunlara alışan eller, sanki *Sega Mega Drive II*'de dört yönlü bir futbol oyunu oynuyormuş hissiyle ağrıyor. Ara paslar yere saplanıyor ve kesinlikle içinize sinen bir ara pası (hatta orta) atamıyorsunuz. Yakınınızda rakip futbolcu varsa zaten cart diye ayağını sokup alıyor, yoksa da istediğiniz yere istediğiniz şekilde gitmiyor paslar. Şut sistemi ilk etapta fena durmuyor, ama oyunda ilerledikçe nasıl eziyete dönüştüğünü görebiliyorsunuz. "Düzgün şut"; şut tuşuna basılı tutup güç ibresi yeşile gelince vurmak anlamına geliyor fakat bunu yapmak için oldukça dar bir zaman aralığınız var. Saniyenin yarısı gibi bir zamanda bu ayarı yapmanız bekleniyor. Elinizi önce çekerseniz (sarı renk) top yavaş gidiyor ve pek tehlike arz etmiyor kaleci için. Tersi olursa da (kırmızı renk) top stadyum dışına kadar gidiyor! Cezası bu kadar büyük bir sistemin ödülünün de büyük olmasını bekleriz haliyle. Ama olmuyor (giderek sinirleniyorum, bilmem farkında mısınız)! Mükemmel şutu da çekseniz, eğer kalecinin yapay zekâsı "kurtar" diyorsa, o top her türlü kurtarılıyor. Örneğin kornerlerde futbolcunuza kafalık bir orta açmak isterseniz ilk önce mükemmel bir orta açmalı ve sonra da yavaş çekimde mükemmel bir kafa vuruşu yapmalısınız. Sonuç? Hiç. Sadece top kalecinin avuçları arasında! Peki, aynı şey rakip için de geçerli mi? Kesinlikle hayır. Rakibe karşı topu havadayken kapamazsanız, büyük ihtimalle golü yediniz demektir.

Oyunda bu tip şutlar çektikçe bir de Pure gücünüz doluyor. Dolduğunda da, güç-zamanlama ayarı yapmaya gerek duymayan, uzaktan da gol olabilen bir şut çekiyorsunuz ama konu yine "siz" olduğunda kaleci (yüksek zorluk seviyelerinde) topa uçabiliyor. E ben topa yön veremiyorum ki? Nasıl avlayayım kaleciyi? Nerede adalet? Yok öyle bir şey. Aynısını rakip yaptığında, orta sahadan bile o topu içeri alıyorsunuz, kaçarınız yok. Böylece alnınızda bir sivilce daha çıkıyor sinirden!

MOD FAKİRİ

Mod olarak da oyunun çok zengin olduğunu sanmayın. Bir arkadaşınızla beraber oynayamayacaksanız, muhtemelen Campaign modu tek durağınız olacak. Burada en dipteki takım olarak başlayıp sezonu zirvede bitirmeye çalışıyorsunuz. Merak etmeyin, öyle de oluyor çünkü maçları yenene kadar tekrar tekrar oynayabiliyorsunuz. Event adı altında ilerleyerek daha farklı sahalarda oynayabilmek için, farklı maç tiplerinde rakibi yenmeniz lazım. Bunlar, 5 dakika içinde rakibi yen, ilk 2 golü sen at, 3'üncü gole ilk sen ulaş gibi hedefler. Bunlar oyuna can katıyor, maçlara heyecan getiriyor. Bir de


Büyük bir artıymış gibi, klasik takımlar da oyunda yerini almış.

futbolcularınızı öne çıkartan hedefler var. Örneğin; forvet oyuncusuyla 5 gol at, 12 tane yerden kayma hareketi yap, 3 tane Pure golü at gibi maç içinde yapması zor şeyler. Başarılı olursanız Pure puanlarının yanında, transfer edebileceğiniz güçlü futbolcular da açıyorsunuz. Futbolcu transferi yapabilmek oyunun en kritik noktalarından biri. Bu transfer, öyle bir para karşılığında, sezonluk filan olmuyor. Yüzlerce ünlü futbolcu siz oyunda başarılı oldukça açılıyor ve siz de takımınızdaki (siz hariç) dört oyuncuyu durmadan takas ederek ilerliyorsunuz. Amaç her zaman "daha güçlü futbolcu" çünkü bu modun giderek artan zorluk seviyesine ancak böyle dayanabiliyorsunuz. Kendi futbolcunuzuysa kazandığınız puanları kullanarak güçlendiriyorsunuz. Koşma gücü, şut, pas yeteneği, top kapma gibi pek çok özelliği tek tek güçlendirerek efsane olma yolunda yavaş ama emin adımlarla ilerliyorsunuz. Oyundaki gelişim sistemi güzel ayarlanmış, hedefler sayesinde de iyi dengelenmiş ama üç beş dakika süren maçlardan bir zevk almadığınız için geri kalan hiçbir şeyin anlamı kalmıyor.



BELKİ İKİNCİ OYUNA CANIM!
Pure Football, en holigan futbolseverin bile iki kez düşünerek yaklaşması gereken bir oyun. Oyunun özlenen öğeleri sunmaya çalıştığı bir gerçek ama bunu arcade tadında yapamadığından tüm işi eline yüzüne bulaştırdığı ilk dakikadan ortaya çıkıyor. Biraz online, biraz da Versus modu birkaç saat idare edebilir ama aradığınızın bu olduğunu hiç sanmıyorum. En iyisi mi biz "Sokak futbolu feats. Fantezi futbol" açlığımızı bir süre daha eski çizgi-filmlerle ve emülatörlerle giderelim; en azından zaman ve sinir tasarrufu yapmış oluruz!

1


2




1– Animasyonlar tam bir kalas! Bazı futbolcular gerçeklerini biraz "andırıyor".

2– Koşmak oyunda büyük önem taşıyor. Ama ne kadar iyi olursanız olun, rakip yanınızdan geçerken topu söküp alıyor!

Ne İyi? Ne Kötü?
+Maça ve futbolcuya verilen hedefler
+Gelişim takvimi
- Bozuk yapay zekâ
- Penaltı sistemi
- Kolayken karmaşıklaşan oynanış
- Çuvallayan arcade sistem

> **Tür:** Futbol > **Yapım:** Ubisoft > **Türkiye Dağıtıcısı:** Tiglon > **Yaş Sınırı:** Yok
> **Web Sitesi:** http://purefootballgame.uk.ubi.com/

BİZ BU MAÇI DAHA ÖNCE DE GÖRMÜŞTÜK… AMA DAHA GÜZELİNİ!

Goal 3
Oynarken zevkten taklalar attığımız ve balık, aslan gibi özel şutları döşediğimiz, kemik kıran çalımlarla tüm defansı yere serdiğimiz, power shot'larla gaza geldiğimiz, havalarda taklalar attığımız ve oynanış derinliği içeren Goal 3, bugün yeniden yapılsa milyonlarca adet satar.



Techmo Super Shot Soccer
Konsept Pure Football ile aynı sayılır ama bu oyunun farkı eğlenceli olması! Bol bol gol atın, yiyin, fantezide sınır tanımayın diye yapılmış bu oyun PS1 yıllarımızı tüketti. Hangi futbol oyununda şut çektiğinizde Özgürlük Heykeli veya Çin Seddi çıkar ki? Şut konusunda sonsuz yaratıcılık…



Mooero! Top Striker
Yani Kaptan Benjamin! Tsubasa'yı inadına almadım bu köşeye çünkü Benjamin aslında Tsubasa'dan daha iyidir. Derin bir hikâye işler ve tüm olay futbol değildir. Elbette Benjamin'in de yamuklukları vardı ama okuldan önce yemek yerken Show TV izleyen kim takar yamuklukları! Akula vuruşudur olayımız!



SON KARAR

Kategori	Puan
Grafik	2/5
Ses ve Müzik	3/5
Hikaye/Atmosfer	2/5
Eğlence	2/5

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Bu kadar çok hataya belki bu ilk denemeleri olduğu için anlam verebiliriz ama bu demek değil ki görmezden gelip oynayabiliriz. Çelik gibi sabır gerektiriyor, tekrar altını çizelim. Lütfen, bakın!

5.0



-FURKAN FARUK AKINCI

METAL GEAR SOLID
P E A C E W A L K E R

CENNET BÖLÜNÜRKEN...

"Ellerimle büyüttüm seni, oğlum gibi sevdim. Sana silahlar verdim, hayatta kalmanın yollarını öğrettim. Kendi bilgeliğimi sana bahşettim. Sana öğretip verebileceğim hiçbir şey kalmadı. Artık yapman gereken tek şey hayatımı almak" diyordu Boss… Kafam karıncalanıyor, ellerim terliyor şimdi. Yine beklemediğim yerden vurdun Kojima. Bunca okurun önünde spoiler vermemek, gerçek Metal Gear hayranlarının gözlerini faltaşı gibi açacak o kelimeleri söylememek için zor tutuyorum kendimi. Şu kadarını söyleyeyim, bu oyun hikâyenin kayıp halkası. Portable Ops'u tamamen unutabilirsiniz. Güzel oyundu ama o sadece bir geçişti. Şimdiyse karşımızda Metal Gear Solid 5 duruyor ve serinin hikâyesini takip edenlerdenseniz Peace Walker'da sizi çok büyük sürprizler bekliyor. Yok sadece PSP'de oynayacak sağlam bir oyun isteyenlerdenseniz, sizler de doğru yerdesiniz.

BİZ HÜKÜMETLERİN OYUNCAĞI DEĞİLİZ

Kosta Rika, anti-militarizmin başkentidir belki de. Ülkenin tarihinde son derece kanlı iç savaşlar yaşanmıştır. Son iç savaşın ardından zafer kazanmış olan başkan José Ferrer 1 Aralık 1948 günü ülkenin düzenli ordusunu dağıtmıştır. Başkan o sene kararını açıklarken ülkenin askeri ruhunu sembolize eden bir çekiç kırarak ülkede büyük coşku yaratmıştı. Böyle bir ülke Kosta Rika… Peace Walker (PW) 1974 yılında bu güzel ruhlu ülkenin son teknolojili silahlara sahip bir grup tarafından istila edilmesiyle açılıyor. Aslında tam anlamıyla bir işgal değil bu; kimliği belirsiz üst düzey silahlı bir grubun ülkede faaliyet göstermesi diyelim. Kimlikleri gibi amaçları da belirsiz. Fakat bu huzurlu ve barışçı toprakların keyfini kaçırdıkları kesin.

Snake ise ekibiyle birlikte göçebe olmayı tercih etmiş. Ona bir sahilde askeri eğitim sırasında rastlıyoruz. Kendilerine Militaires Sans Frontiéres diyorlar, yani Ülkesi Olmayan Askerler. Naked Snake pek sevmese de Big Boss artık. Birliğindeki tüm askerler ona hayranlık duyuyor. Dostu Kazuhira Miller ile birlikte yönetiyorlar bu topluğu. Ve rüzgârla birlikte bir fısıltı çalınıyor kulaklarına. Bir profesör ve öğrencisi ziyarete geliyor onları. "Barış için" diyorlar ilkin, "barış için Kosta Rika'yı bu adamlardan kurtarın". Fakat çok geçmeden işin ardında CIA ve KGB hesaplaşmasının olduğu çıkıyor ortaya. Orta ve Güney Amerika'yı arka bahçesi gibi kullanan CIA'in bu güzelim ülkeye nükleer füze yerleştirmeye çalıştığını öğreniyor Snake ve Miller. KGB'ninse tüm Orta Amerika şeridini ele geçirmeye çalıştığını… Öyle ya, her kim Orta Amerika'yı kontrol ederse, soğuk savaşı o kazanır. Elbette ki bu Snake'in sahaya dönmesi için yeterli bir sebep değil. Çok geçmeden profesör asıl kimliğini açık ediyor ve Snake'in önüne öyle bir sebep koyuyor ki… Ve asıl hikâye de orada başlıyor işte.


Yakın savaş serinin diğer oyunlarına göre çok daha kullanışlı olmuş. Seri bir şekilde adam pataklayabiliyorsunuz.

BARIŞI NEREDE ARAMALI?

Son derece derin ve dâhiyane bir işleyişi var PW'nin. Evet, oyun bildiğiniz "gizlilik üzerine kurulu aksiyon". Fakat resmen Outer Heaven'ın doğuşuna şahit oluyoruz. Nasıl mı? Bizi destekleyenler Kosta Rika açıklarında su üzerine kurulu terk edilmiş bir platform sağlıyorlar Snake ve birliğine. Burası giderek büyüyen bir ope-



rasyon merkezi haline geliyor. Snake başta buna sıcak bakmasa ve göçebe kalmak istese de Miller, Militaires Sans Frontiéres'in bir çeşit yeni iş modeli olduğuna ve bu nedenle sabit bir yerleşkeye ihtiyaçları olduğuna Snake'i ikna ediyor. Tüm birliğinizi de işte burada konuşlandırıyorsunuz ve oyunun çehresi bir anda RYO ve strateji kırması bir havaya bürünüyor. Ana üssünüzde yeni askerlerinizi uzmanlık alanlarına göre birliklere ayırabiliyorsunuz. Örneğin mühendis sınıfı piyadeleri direkt araştırma ve geliştirme birliğine atayıp sizin için yeni silah modelleri, cephaneler ve teçhizat geliştirmeleri için çalıştırabiliyorsunuz. Sıhhiye birlikleri için de aynı şey geçerli. Üssünüzde hem yeni tıbbi malzemeler için çalışabilecek sıhhiye birliği, hem de yaralılar için revir bulunuyor. Birliklerdeki tüm askerler çalıştıkça seviye atlıyor ve daha güçlü ekipmanlar geliştirebilir hale geliyorlar. Elbette ki bunca askerin sağlam beslenmesi gerek. Sadece lojistik için ayrı bir ekip de kurabiliyorsunuz. Askerleriniz doğru düzgün beslenemezlerse moralleri düşüyor ve verimsizleşmeye başlıyorlar. Kısacası bu ana üs fikri, orijinal MGS formülüne korkunç bir derinlik katmış.

Operasyonlarıysa komando sınıfı askerlerle gerçekleştiriyorsunuz. Sahaya intikal eden tüm askerlerin (Snake dahil), operasyon öncesi hazırlıklarını bizzat yapabiliyorsunuz. Asker hangi silahı kullanacak, operasyon sahasına nasıl bir kamuflaj uygun, nasıl bir teçhizatla donatılırsa işi kolaylaşır gibi konularda operasyon öncesinde kafa patlatmanız gerek. Görev yapılarıysa son derece değişken. Genelde gizlilik üzerine kurulu olsa da, sıcak çatışmalara da giriyorsunuz. Sabotaj, kurtarma, suikast gibi görev yapıları sizi taktik kurgulamaya zorluyor. PW'nun domino taşı etkisi yaratan bir oynanışı var. Ana üssünüzde verdiğiniz her taktik kararın sonucunu sahada görüyorsunuz.

TEKRAR YAŞADIĞINI HİSSEDER GİBİ…

Benim gibi MGS manyakları için heyecan verici bir ortamı var PW'nun. Snake ve şürekası oyunun daha başında yakanıza yapışıyor ve sizi bırakmıyorlar. Senaryonun sizi tokat manyağı etmesi bir yana, görevler birbirine öyle ince noktalardan bağlanıyor ki bir sonraki göreve geçmeden rahat duramıyorsunuz. Görev seçim menüsünde hem ana görevlerinizi, hem de ekstra görevleri gözden geçirebiliyorsunuz. İster ana üste takılıp poligon talimi yaparsınız, ister sahaya intikal edersiniz, sizin bileceğiniz iş. Şahsen görev seçim ekranında en çok vakit harcadığım kısım sinematikleri tekrar izleyebildiğim menüydü. Ah o ara sahneler!!! Tamamen çizgi-roman havasında olmaları olaya bambaşka bir boyut katmış. Zaten ses ve müzik kullanımı en az diğer MGS oyunlarındaki kadar (hatta bazen daha bile fazla) kaliteli, bir de üzerine ara sahnelerde etkileşimi eklemişler ki sakın ola parmaklarınızı PSP'nizden ayırmayın. Neyse… Görevlere başlarken ister tek kişi, ister 4 kişiye kadar co-op oynamayı tercih edebilirsiniz. 4 kişilik görevlerde her oyuncu farklı bir özelliğe sahip Snake'i seçebiliyor. Dört kişi takım halinde çalışmanız halinde, oyun da biraz daha zorlaştırabiliyor görevleri. Bir kişi çatışırken, diğeri düşmanı gafil avlayabiliyor örneğin. Örneğin sadece eşya aramaya çıkabilecek bir karakter bile var. Kesinlikle göstermelik yardımlaşmadan daha fazlasını akıl etmeniz gerekli arkadaşlarınızla oynarken. Oyunun bazı bölümleri sadece co-op oynanabilecek şekilde tasarlanmış olsa da, senaryonun gidişatına etki eden bir durum yok. Oyunu baştan sona tek kişi oynayarak da bitirebilirsiniz. Ancak şöyle bir dipnot düşeyim: PSP platformunda PW'nun eline su dökebilecek bir co-op oyun daha yok.

O VE BEN, TEKRAR KARŞILAŞAĞIZ

Sakın ola ki "nihayetinde bir PSP oyunudur" deyip PW'yu hafife almaya kalkmayın. MGS serisini daha önce oynamış olun ya da olmayın, her şekilde bir başyapıtla karşı karşıyayız. Elbette ki sadık MGS hayranları için durum çok çok daha farklı duygulara sebebiyet verecektir. Ancak Kojima yine yapacağını yapmış ve uzun yıllar unutulmayacak bir oyuna imza atmış. Aksiyonu, stratejik derinliği, hikâyesi ve oynanışıyla her şekilde övgüyü hak eden bir yapım PW. Geçen yaz E3 öncesi yaptığımız onca heyecana, sabırsız geçen günlere sonuna kadar değdi. Kojima her ne kadar aksini söylese de, artık ilk iki MGS oyununun yeniden yapımını bekliyoruz ondan. NES'ten bu yana çok zaman geçti. Ne de güzel olmaz mı?



Ne İyi? Ne Kötü?

+ Derin ve strateji gerektiren oynanış
+ Unutulmaz bir hikâye ve karakterler
+ PSP'nin sınırlarını zorlayan grafikler
+ Muhteşem orijinal müzik
+ Eşsiz co-op deneyimi
- Küçük grafik hataları
- Kontroller ilk başta zorluyor

İşte bir takım oyunu. Snake makineli yuvasında bulunan askeri etkisiz hale getirirken, piyadeyse hemen silahını ele geçiriyor.





1- Co-op oynarken karakterlerden biri liderlik edebiliyor. Bu şekilde iki karakter senkronize bir şekilde hareket edebiliyorlar.

2- Nasıl bir kamuflaj kullanacağınızı görevlerden hemen önce belirleyebiliyorsunuz.

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Tam teşekküllü bir Metal Gear oyunu ve her Metal Gear oyunu gibi gerçek bir başyapıt. Tek başına PSP aldıracak kadar güçlü bir yapım.

9.2

> **Tür:** Aksiyon > **Yapım:** Konami > **Türkiye dağıtıcısı:** Aral İthalat > **Yaş Sınırı:** +18 > **Web Sitesi:** www.konami.jp/mgs_pw/



1- Şu cümbüşe bakar mısınız? Oyundaki 3D derinlik hissi çok iyi.

2- Bu yaratığın kim olduğuna dair en ufak bir fikrim yok. Olması gerekiyor mu ki?





SIN AND PUNISHMENT 2: SUCCESSOR OF THE SKIES

GÜNAHIM VARSA CEZAMI ÇEKERİM - MERT HAKKI BİNGÖL

Teknolojinin sürekli gelişmesiyle paralel büyüyen en önemli sektörlerden birisi video oyun sektörü. Teknoloji pompalanmış her sektörde (sinema?) olduğu gibi bu sektörde de maalesef işin özü, başlangıç noktası, yani "eğlence" zamanla geri plana atılıp insanlara bol makyajlı, yanardöner efektlerle süslenmiş, "gerçeğe yakın" oyunlar sunulmaya başlandı. Bunda bir yanlış yok tabii, yani elde bir teknoloji var, bunu görmezden gelip sonsuza kadar prenses kurtaran musluk tamircisi konseptine bağlı kalacak değiliz. Ama yaşı elverenler, lütfen şöyle bir geriye gidip "atari salonu" zamanlarını hatırlasınlar. Hani senaryosu, karakterleri vs hakkında zerre kadar fikrimizin olmadığı oyunlar önünde geçirdiğimiz o saatler? İşte Sin and Punishment 2: Successor Of The Skies bize o basit ve mutlu günlerimizi geri getiriyor.

Oyunun adında bir "2" ibaresi var ama aslında biz birincisini hiçbir yerde görmedik. Biz derken zavallı Batılıları kastediyorum, yoksa video oyun dünyasının şanslı çocukları Japonlar bu oyunun ilkini seneler önce Nintendo64'te oynama zevkini elde etmişlerdi. Oyun Japonya'da hit olmuştu ama muhtemelen o günkü sektör küresel anlamda bugünkü kadar büyük olmadığından ve Batı dünyasının "atari salonu" kültürüne Japonya kadar yakın olmamasından kaynaklanıyor olsa gerek (ya da Nintendo'nun keyfinden, artık bilemiyorum) bu oyunun birincisi Japonya dışına hiç çıkmadı. Ama aynı şeyi oyunun ünü için söyleyemeyiz. Sin & Punishment, seneler sonra Batılı oyuncuların da ilgisini çekip emülasyon dünyasının vazgeçilmez oyunlarından biri haline geldi (Nintendo'ya ders: Sen oyunu getirmesen de insanlar "bir şekilde" o oyunları oynamanın yolunu buluyor). Ve artık kimse mevzusunu anlamak zorunda değildi, çünkü Sin and Punishment bildiğimiz jetonlu atari salonu oyunuydu ve bu tür oyunların tek bir kuralı vardı: Yok et ve ilerle.

İşte Sin and Punishment 2 de bu konsepti koruyan, birinci oyunun mekaniklerine bire bir bağlı kalan çok başarılı bir arcade oyunu.

Oyunumuz sağa ya da sola doğru değil ekranın içine doğru ilerliyor ve yön konusunda serbest değiliz. Dolayısıyla oyuna bir nevi "derinliği kullanan" on-rail-shooter diyebiliriz. Hımhım, bir dakika derinlik deyince şimdi aklıma bu oyunun 3D'de nasıl süper olacağı geldi. 3DS'te bir Sin and Punishment görmemiz hiç de uzak ihtimal değil, kayıtlara geçsin rica ediyorum. Kamera da sürekli hareketli ve tüm o inişler çıkışlar bizlere sanki bir roller-coaster'a binmişiz hissi veriyor. Bu tür basit konseptli bir oyunun bir süre sonra kendini tekrar edeceğini düşünür insan ister istemez ama durum kesinlikle öyle değil. Treasure resmen her bölümün farklı olması için ince ince çalışmış.



Oyunun tüm kontrolleri ekrana doğrultulan Wii kumandası ile ateş etmek üzerine kurulu olduğundan Sin and Punishment'ın tür olarak Wii'ye zaten cuk oturduğunu rahatlıkla söyleyebiliriz. Buna bir de kontrollerin keskinliği eklenince ortaya kusursuz bir kontrol sistemi çıkmış. Karakter hareketleri de çok basit ve bir o kadar da sezgisel. Dolayısıyla oyun bu konuda on puanı gani gani hak ediyor.

Müzikler de tam olarak "atari salonu" konseptinde. Sürekli gaz veren müzik bazen sanki dile geliyor, "Durma durma, bak sağından geliyor, tam karşında! Uvaaaaa!" diye insanın elini ayağını dolaştırıyor. Dikkat çekici, çok özel müzikleri olmasa da Sin and Punishment 2'nin atmosferine uygun gayet iyi hazırlanmış parçalar var. Burada da bir eksik gedik bulduğumu söyleyemem.

Oyunun en zayıf tarafı grafikleri. Yine geçmiş nesil konsollarda bile çıtası biraz yüksek insanların "meh, idare eder" diyeceği kalitede grafiklere sahip Sin and Punishment 2. Ama Wii'de artık (maalesef) alıştık böyle grafiklere. Yani lütfen, bir yanda bu sayıda incelemesini bulacağınız *Super Mario Galaxy 2* gibi bir oyunun grafikleri, diğer yanda Sin and Punishment 2'nin grafikleri...

Oy, taşmışız sayfayı. Özetlersek, kafa dağıtmalık, bol "cıv cıvlı", atari salonundan fırlamış bir oyun arıyorsanız hiç ikilemde kalmayın, kesinlikle doğru yerdesiniz.

SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Bu tip oyunlar artık kolay bulunmuyor. Kaçırmayın.

8.0

> **Tür:** Shooter > **Yapım:** Treasure > **Türkiye dağıtıcısı:** Nortec Eurasia > **Yaş Sınırı:** 12+ > **Web Sitesi:** http://sinandpunishment.com/



SAKURA WARS: SO LONG, MY LOVE

NİYET VARSA BİR YOL BULUNUR -EREN OKKA

Her oyunu zamanında oynamak lazım, haksız mıyım? Sakura Wars'a bakın mesela. Seri içerisinden ilk kez bir oyun, serinin beşinci oyunu olan So Long My Love, sonunda İngilizceye çevriliyor. Lakin Japonya çıkışının üstünden beş yıl geçmiş, aynı ekip bu sırada başka oyunlar, mesela *Valkyria Chronicles*'ı yaparak bizi şımartmış. Şimdi bu eski-yeni oyundan keyif alma şansımız nedir? Deneyip göreceğiz.

1928 yılında, alternatif bir dünyadaki New York'ta geçiyor Sakura Wars V. Ana karakterimiz Shinjiro Taiga, şehrin "ruhunu" (pneuma) korumakla görevli Star Division'a atanıyor fakat herkes onun yerine amcası (ve önceki oyunların ana karakteri) Ichiro Ogami'yi beklediğinden hayal kırıklığı yaratıyor. Biz de kendini kanıtlama çabasındaki Shinjiro'ya yavaş yavaş bir lidere dönüştüğü macerasında eşlik ediyoruz.

GO GET'EM TIGER!

Teknik olarak bir J-RYO ya da strateji-RYO olarak nitelendirebiliriz Sakura Wars'u. Strateji kısmı hareket puanına dayalı sıra tabanlı savaş sisteminde (ARMS) kendini gösteriyor. Basit robotlar ve devasa boss'lara karşı yerde veya havada kullanabildiğimiz normal, ortak ve özel saldırıların yanında iyileştirme, koruma, taktik seçimi ve benzeri özellikler de var ama savaşlar gereğinden fazla karmaşık bir hal almıyor hiç. Zorluk seviyesi tam kararında.

Daha da güzeli, grinding diye bir şey yok Sakura Wars'da, her şey karakter etkileşimleri üzerine kurulu. Macera modunda yaptığınız seçimlere göre diğer karakterlerle aranızdaki güven bağı güçleniyor veya zayıflıyor ve bu bağ doğrudan savaş performansınızı etkiliyor. Takım arkadaşlarınıza kişiliklerine göre davranmak önemli. Verdiğiniz doğru bir kararla çevrenizdeki herkesin güvenini kazanabildiğiniz gibi, birini memnun edip diğerini kızdırmanız da mümkün. Hatta bazen kararsız kalmak en doğru karar olabiliyor.
Seçimlerin hemen hemen hepsine zaman kısıtlaması getiren LIPS sistemi bu seçimleri eğlenceli hale getirmeyi de biliyor. Analog çubuklardan birini yukarı veya aşağı itip seçim yapmak, bir cümleyi bağırarak veya fısıldayarak söylemenizi sağlayabiliyor mesela. Bunun haricinde Cameratron ile fotoğraf çekmek, sıralı analog çubuk hareketlerine dayalı dans etmek, yumurta çırpmak ve masaj yapmak gibi sonunda başarınıza göre ödüllendirildiğiniz işler var. Oyuna hareket katan ve gayet eğlenceli özellikler hepsi de.

ŞOV ZAMANI

Beş sene öncesine ait bir PS2 oyununu incelediğimize göre grafik anlamında beklentilerimiz zaten yüksek değil. Arada bir anime tarzında hazırlanmış animasyonlar giriyor ki kesintisiz geçişler gayet güzel yapılmış. Oyunun premium paketi biri Japonca, diğeriyse İngilizce seslendirmeli olmak üzere iki disk içeriyor. Ben Japoncasını daha başarılı buldum ve (biraz da Japanophilia'nın etkisiyle) onu oynadım ama İngilizce seslendirmelere karakterlerin memleketlerine göre aksan da katmışlar, hoş olmuş. Müziklerse yalnızca bir iki yerde dikkatimi çekebildi, atmosferi güçlendiren etkileyici melodilerin eksikliğini hissetmedim desem yalan olur.

Tamamlaması yaklaşık 30 saat süren, her bir karakter için ayrı, toplamda altı farklı son barındırdığından tekrar oynanabilirliği yüksek bir oyun Sakura Wars. En azından yedinci bölümden tekrar başlayıp eş olarak farklı bir karakter seçebilirsiniz. Lakin fazla ciddiye alınacak, mantık aranacak türden bir oyun değil. Maksimum keyif için ana hikâyenin sığlığını görmezden gelip karakterlere odaklanmanız gerekiyor.

New York'ta geçiyor olmasına ilk başta alışamasam da, Tokyo hariç bir yeri kurtarmak iyi geldi. *Persona 4*'ten sonra, onun kadar başarılı olmasa da, PS2'de son bir oyun daha oynayabilmek güzeldi.







1- Steak, potato, hamburger! Itadakimasu! Rika'nın özel saldırısı çok tatlı.

2- Doğru zamanda doğru yerde olmak önemli.

> Tür: JRYO > Yapım: Sega > Türkiye Dağıtıcısı: Yok > Yaş Sınırı: 13+ > Web Sitesi: http://sakurawars.us

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

Amerika'yı korumaya ant içmiş Japonları asla küçümsemeyin!

7.8

USER goker_nurbeyler
PASSWORD ********



GÖKER NURBEYLER
goker@oyungezer.com.tr

"BALDUR'S GATE VE MASS EFFECT'TEN DAHA DERİN BİR DVO"

Star Wars: The Old Republic'i dikkatle izleyenler "süper olacak" ile "rezil olacak" diye ikiye ayrılıyor. Hatta OGZ ofisinde bile mevcut bu ayrım. Kaan gibi sağlam bir Star Wars ve online RYO sever bile daha çıkmasına aylar olan oyundan ümidini kesmiş gibi. Bu durumda oyuna gözlerim kapalı kucak açamıyorum. Diğer yandan Old Republic, E3'te sadece devasa online'lar kategorisinde değil tüm türler arasında en çok dikkat toplayan oyunlardan biriydi. Yayınlanan yeni videolar bir yana bence oyunla ilgili en ilginç bilgi baş senarist Daniel Erickson'ın İngiliz web sitesi vg247.com'a verdiği röportajda saklıydı. Erickson oyundaki her bir karakterin hikâyesinin BioWare'in yaptığı tüm oyunlardan daha geniş bir altyapıya sahip olacağını belirtiyor. Yani detaylı, farklı senaryolara ve yüksek tekrar oynanabilirliğe sahip karakterler söz konusu. Erickson'a göre oyuna aynı karakterle başlanan her seferde tamamen farklı bir deneyim yaşanacak. Röportajı okurken gözümün önünden Baldur's Gate, KotOR, NWN ve Mass Effect geçti. Gerçekten iddialı bir söz. 2011 baharında Erickson'un farklı ve detaylı karakter hikâyelerine ortak olacağız. Peki, Old Republic o hikâyeleri tükettiğimizde bizi hâlâ avuçlarında tutuyor olacak mı? Bunu da zamanla öğreneceğiz.



SABREDEN DERVİŞ 3.3.5'TE

Siz bu satırları okuduğunuz sırada WoW'a 3.3.5 yaması yayınlanmış olacak. Yamayla birlikte 10 ve 25 kişilik normal ve heroic zindanlar içeren The Ruby Sanctum oyuna eklenecek. Zindan girişi Dragonblight'taki Wyrmrest Temple'ın alt tarafında bulunacak. Yamayla birlikte Vote Kick sisteminde değişikliğe gidiliyor. Artık Vote Kick'i ender kullanan ve zindan bitmeden grubu dağıtmayan oyuncular Vote Kick'i cooldown'sız kullanabilecekler. Böylece sabırlı oyuncuların sabrı tükendiğinde direkt atabiliyorken, sabırsızlar beklemek zorunda kalacak.



DC UNIVERSE ONLINE ABONELİK ÜCRETİ AÇIKLANDI

Sony Online Entertainment'ın devasa online çizgi roman oyunu DC Universe Online'ın aylık abonelik fiyatının 14,99 dolar olacağı açıklandı. Bunun dışında gerçek para ile oyun içi içeriği satın alınabilecek. Bu oyun içi içeriğinin bir kısmını ek fiyatlandırmalarla satmak da iyiden iyiye moda oldu. Sanırım F2P oyunlar ve WoW kötü örnek oldu. PC ve PS3 için aynı anda 2 Kasım'da başlaması planlanan oyunun son yayınlanan görüntülerinde Batman, Nightwing, Robin ve Batwoman; süper kötüler Joker, Harley Quinn, Catwoman ve Poison Ivy ile mücadele halinde gözüküyor. Champions Online'ın yalnız kalmaması güzel olacak.





PATRON CALL OF DUTY ONLINE İSTİYOR

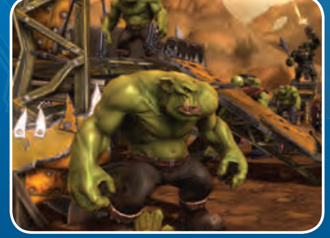
Yayıncı Activision Blizzard'ın genel müdürü Bobby Kotick'in The Wall Street Journal'a verdiği röportajında "bir parmak şıklatmasıyla tek değişiklik yapma şansı olsaydı bunun ertesi güne hazır olacak bir Online Call of Duty olacağını" söyledi. Kotick sözlerine, bunun "hedef kitlesindeki oyuncular için ilgi çekici bir tecrübe olacağını" ekledi. Oyunun gerçekten yolda olup olmadığı sorusuna "umarım" yanıtı vermesi düşündürücü. Call of Duty Online kulağa garip bir fikirmiş gibi gelse de kaliteli online servislerin hem oyuncu kitlesini hem de yapımcıları mutlu ettiği düşünüldüğünde, oyunun bir şekilde devasa online'a dönmesi çok da uçuk gelmiyor. Soru işareti ise mevcut online Call of Duty deneyiminin bilindik devasa online yapısıyla nasıl birleştirileceği. Akla ilk gelen yalnızca online ücretle oynanan ve oynandıkça deneyim puanı kazandıran aylık ücrete sahip bir model. Fakat kullanıcıları mevcut ücretsiz sistemden yenisine geçirmek için daha parlak fikirlere ihtiyaç duyulacağı kesin.

W40K: DARK MILLENNIUM'DAN YÜZ GÖRÜMLÜĞÜ

Nihayet beklediğim habere kavuştum: THQ'nun kardeş firması Vigil Games Warhammer 40,000 Online'ı, resmi adıyla Dark Millennium'u E3'teki tanıtımıyla duyuruldu. Derin bir nefes alarak devam edebiliriz. Zira oyunun çıkış hedefi 2013'ün ilk çeyreğinin sonu.
Günümüzde bir oyun videosu izlerken ilk olarak oyunun teknik gücü göze çarpar. İlginçtir ki ne W40K sever arkadaşlardan ne de forumlarda, 3 yıl sonra çıkması beklenen oyunun ilk videosunun, (Darksiders'da kullanılan grafik motoruyla hazırlanan) grafiklerinin eleştirildiğini pek görmedim. Bunu oyunun daha (resmi olarak isimlendirilmese de) pre-alpha'da olmasına değil, W40K severlerin içeriğe, hikâyelere, karakterlere odaklanmasına bağlıyorum. Bu bir evrenin fanları için müthiş bir özellik.

WoW'la birlikte kemikleşen klasik online RYO yapısının buraya bulaşma ihtimali W40K severleri ürkütse de Vigil'in Games Workshop'la yakın çalışması yüreklere su serpiyor. Burnundaki sümüğü donmuş Imperial Guard'ın tek başına iki critical ile bir Assault Marine indirmesi o oyundan soğuturdu herhalde. Diğer yandan oyundaki birimlerin modellenmesinde masaüstü oyun figürlerinin bire bir kullanılması heyecan verici. Oyunun resmi sitesi Ağustos'taki GenCon ile yayına başlayacak. Haberi bir kişisel tahmin ile sonlandırmak istiyorum: Videodan oyundaki ırkları az çok tahmin ediyor olabilirsiniz. Fakat W40K evreninde geçen Magic the Gathering tarzındaki Dark Millennium'un taraflarına baktığımızda Chaos (World Bearers, World Eaters ve Death Guard'ın yanı sıra kaos tanrılarına bağlı şeytanlar), Orklar (Evil Sunz, Bad Moons ve Goffs), Eldar (Ulthwe, Biel-Tan ve Saim-Hann Craftworld'ları) ve Imperial (SM, IG, Daemonhunters ve engizisyon) görülüyor. Yapımcının bu tarafları oyuna ve ek paketlere yaymaması için hiçbir neden göremiyorum. Sizce de bu isim benzerliği yalnızca tesadüf mü?









POST APOKLİPTİK DAVA

Uzun zaman gizlenen V13, yani mevcut adlandırmasıyla Fallout Online yüz göstermeye hazırlanıyor. Yayıncı Interplay'in Bulgar yapımcı Masthead (Earthrise) ortaklığıyla geliştirdiği Fallout Online yakında beta teste başlayacak. Interplay bu sonbaharda çok daha fazlasını göreceğimizi belirtirken tam tersinin olması da bir ihtimal. Eylül 2009'da Bethesda, Interplay'in Project V13'ü nedeniyle dava açmış ve Interplay'in henüz oyunun yapımına başlamadığını, dolayısıyla oyun haklarının kendisine düştüğünü iddia etmişti. Bunun nedeni ise Bethesda ve Interplay'in anlaşmasında Interplay'in belirli bir döneme kadar oyunda belli bir safhaya gelmezse hakkını kaybedeceği maddesiydi. Fakat Aralık'ta ABD mahkemelerinin talebi reddetmesiyle ortalık durulmuştu. Nisan 2010 sonunda ise Bethesda'nın Interplay'in oyun yapımını durdurmak ve Interplay'in haklarını sınırlamak için çalıştığı ortaya çıkmıştı. Şu anda iki taraf da yeni davalara hazırlanıyor ve haklarını korumaya çalışıyor. Bu süreç devam ederken Interplay'in hızla oyunu bitirmeye çalışacağı açık. Tabii bu koşturmada nasıl bir oyun çıkar ve bu oyunun önü Bethesda tarafından kesilir mi henüz belli değil. Oyunun taze web sitesi www.fallout-on-line.com yakından izlemek şu an yapılabilecek tek şey.

YENİ F2P'LER YOLDA

E3 tabii ki F2P devasa online oyunların da kuşatması altındaydı. Tanıtılan oyunlar arasında Gamersfirst'ün Sword2, Warrock, MKZ ve Taikodom'u ve Nexon'un Dungeon Fighter Online, Dragon Nest ve Vindictus demosu yer alıyordu. Bunlar dışında bir yıl içerisinde adını duyacağınız F2P'ler şu şekilde: Perfect World'un Battle of Immortals ve Forsaken World'u, GalaNet'in Allods Online ve Aika Online'ı, ChangYou'nun Dragon Oath Project Z ve Blade Wars'u. F2P'nin dolaylı gelirinin tadı alındıkça oyun kalitesi ve çeşitliliği artıyor. F2P oyunlar aylık abonelik ücreti olanların kalitesi yakalamaya çalışırken, ücretlilerin F2P'ler gibi oyun içi eşya satarak ek gelir oluşturmaya çalışması oldukça manidar.



BATTLE.NET SOSYAL AĞA DÖNÜŞÜYOR

Blizzard, Battle.net 2.0'nin beta dönemini iyi şekilde değerlendirerek oyuncuların isteklerine kulak kabartmış. Temmuz sonundaki StarCraft 2'ye yetişecek Battle.net özellikleri arasında önceliği iletişim yenilikleri alıyor. Betadaki bir grupla konuşma ve "fısıldama"nın (doğrudan mesaj) yanı sıra farklı konulara ve ilgilere göre sohbet kanalları bulunacak. Bunun dışında Real ID özelliği ile oyuncuların gerçek isimlerini, o an hangi Blizzard oyununu oynadıklarını görebilecek, hangi oyunda hangi karakterlere sahip olduğunu görecek, farklı oyunlarda olsanız bile yazılaşabileceksiniz. Böylece kişiler daha şeffaf hale gelirken Battle.net Blizzard'ın inşa ettiği bir sosyal ağa dönüşecek.

DEVASA ONLINE OYUNLARIN DEVASA TABLOSU

Piyasaya çıkacak her devasa online'ı takip etmek kolay iş değil. Hangisi Free2Play, hangisi beta aşamasına geldi, hangisine kaydolup oynayabiliyoruz, hangisi aylık ücretli... Bunun için sizlere güzel bir tablo hazırladık ve piyasaya çıkması beklenen en önemli DVO'ları gözlem altına alıyoruz. Eksik olduğunu düşündüğünüz oyunlar için: yigitcan@oyungezer.com.tr

ADI	TÜRÜ	YAPIMCI	ÇIKIŞ TARİHİ	POTANSİYEL
Age of Conan: Rise of the Godslayer	Fantastik	Funcom	Çıktı	
All Points Bulletin	Gerçekçi	Realtime Worlds	5 Temmuz	
DC Universe Online	Çizgi Roman	SOE	Q4 2010	
Final Fantasy XIV	Fantastik	Square Enix	2010	
Guild Wars 2	Fantastik	ArenaNET	2010/2011	
Mortal Online	Fantastik	Star Vault	Q3 2010	
Star Wars: The Old Republic	Bilim-Kurgu	BioWare	2010	
TERA	Fantastik	Bluehole	2011	
The Agency	Gerçekçi	SOE	2010	
The Secret World	Gerçekçi	Funcom	2011-2012	





AION TOWER OF ETERNITY 1.9

KANATLARIMI YAMADILAR -KAAN ALKIN

Aylardır yama yama diye inledi milyonlarca Aion oyuncusu. Geç oldu, güç de oldu ama sonunda NCSoft, 2.0 yamasına da temel oluşturan, sadece 3.5GB'lık mini mini 1.9 yamasını yayınladı. Sonuçları iyi mi olacak, yoksa kötü mü, cevap vermek için erken ama ilk izlenimlerimiz aşağıda.

Oldukça kapsamlı olan yama notlarında beni en çok heyecanlandıran, aynı zamanda biraz da kuşkulandıran şey "gelecek yamalarla eklenecek" ibaresine sıkça rastlamaktı. Peki halihazırda neler var elimizde? 1.9 eşyalar, karakterler, arabirim, beceriler, instance'lar, görevler, Abyss ve optimizasyon konularına ciddi şekilde eğilen bir yama. Bana ayrılan alan sadece bir sayfa olduğundan günlük hayatımızı en ciddi şekilde etkileyenlerden bahsedeceğim ama tüm yama notlarını Türkçe olarak www.oyungezer.com.tr'de bulabilirsiniz.

MÜZİK RUHUN GIDASIDIR

İki ırkın başkentlerine yeni birer bölge eklendi. Teleporter yakınındaki heykelleri kullanarak geçiş yapabildiğiniz bu alanlarda henüz yapacak bir şey yok, sadece yeni alanlara nasıl gideceğimizi anlamamız için eklenmiş basit bir görev bulunuyor. Gelecek güncellemelerde senaryo görevleri ve yeni görevler son derece şık görünen bu alanlara eklenecekmiş. Pek ilginizi çekmeyebilir ama bir başka şıklık da başkentlere eklenen piyano tuşları. Özel günlerde beliren bu tuşlar, artık sürekli olarak Sanctum ve Pandaemonium'da bulunuyor. Ben yazıyı yazarken sevgili OGZ lejyonerleri bana bir doğum günü şarkısı bestelemeye çalışıyorlardı zıplaya zıplaya. Dur bakalım ne çıkacak ortaya.

KAPALI MEKÂNLAR DA ŞENLENSİN

Mevcut instance'ları da bir güzel elden geçiren NCSoft, en azından bizim için özellikle önemli olan Dredgion'u da bir güzel elden geçirmiş. Oyunun genelinde elit sınıf mobların defansları ve sağlık puanları bir miktar düşerken, verdikleri hasar bir hayli artırılmış. Kısaca söylersek, mobları daha hızlı kesebiliyoruz artık ama daha kaliteli ve hızlı heal'lara ihtiyaç duyuyoruz. Hızlı ilerleyebiliyor olmamız Dredgion'un önceden bir saat olan süresinin 40 dakikaya inmesinden doğan açığı da ortadan kaldırıyor. Instance oyuncuyu PvP'den çok PvE'ye yönlendiren bir yapıya sahip artık. Surkanalara saldırılması durumunda, moblar'ın saldırı gücü artıyor ve topluca agro'luyorlar. Aynı şekilde, bölümler arasında kırılması bir hayli uzun süren kalkanlar eklenmesi "surkana ninja" sorununu bir hayli hafifletiyor.



Yeni alanlar şık ama şimdilik bomboş.

ÜRETİCİ TOPLUMUN HALİ BAŞKA

Oyunun kombattan sonra en çok kullandığımız mekaniği olan toplayıcılık konusunda da ciddi değişiklikler var. Aether toplama işi oyuncuların seviyelerine bağlanmış. Yani 25'inci seviyedeki bir oyuncu gidip 300'üncü seviye Aetherleri toplayamıyor. 299'da kalıveriyor. Toplayıcılık mesleklerinin isimleri Aethertapping ve Essensetapping olarak değişmiş. Önceki üst seviye sınırı 399 olan toplayıcılık meslekleri artık 499'uncu seviyeye kadar geliştirilebiliyor ancak bunun için bol bol quest tamamlamanız şart. 399 üstünde ve yüksek seviyeleri toplamak için de General Store'dan alacağınız eşyalara ihtiyacınız var. Crafting mesleklerinin de isimlerini baştan düzenleyen NCSoft, Artisan seviyesiyle üst sınırı 499'a çekmiş. Tüm bu gelişmelerin sebebi, bir sonraki yamayla oyuncuların seviye sınırının 50'den 55'e çıkacak olması. Böylece kısa sürede üst sınırı yakalayan oyunculara hâlâ yapacak bir şeyler bulmak konusunda yardımcı olmayı umuyor NCsoft. Eklenen yığınla yeni dizaynı kullanabilmek için gereken kaynakların çoğu yine gelecek yamalarda eklenecek yeni bölgelerden toplanabilecek.



1- Birleştirme işlemi ve sonrasında çok mutlu olabilirsiniz.

2- Oyunun sosyal yönü az da olsa güçlendi. Artık grup ya da gruba eleman aramak biraz daha kolay.

10 SAYFA YAMA NOTU MU OLUR?

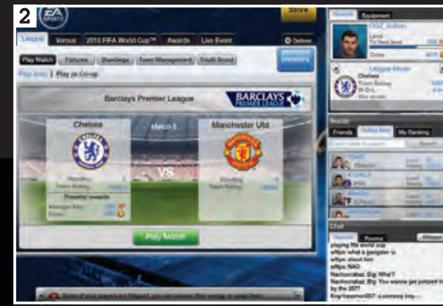
Oyunda beni asıl sarsan beceriyse Armsfusion oldu. Çift elle kullanılan, greatsword, polearm, orb, tom, bow silahlarını birleştirip daha güçlü bir silah haline getirmemizi sağlayan sistem sebebiyle, "oh bitti" dediğimiz grind'lar baştan başladı. Farklı istatistiklere sahip silahları birleştirerek olabilecek en iyi silahı elde etmek için birbirimizi yemeye başladık. Çılgınlığa kendini kaptırmayanlar da yeni eklenen görevlerde kendini kaybederken, "günlük görev" sistemiyle de gün boyu oyalanacak bir iş sahibi oldular. Yazıyı yazarken oyuna girip lejyona "sizce 1.9 yamasıyla gelen en iyi özellik nedir?" diye sordum. Direkt sorunun karşılığı olmasa da en hoş cevap "less grind more fun" oldu. Bu cevabın eğlence kısmında, düşen soul heal ve seyahat fiyatlarının etkisi olduğuna eminim. ALL HAIL THE SHEEP!



1- Bire bir maç yapmaya karar vermeden önce şöyle bir ısınma turu atabilmek güzel bir fırsat!

2- Arayüz oldukça kullanışlı. Sekmeler sayesinde her bilgiye kısa sürede ulaşabiliyorsunuz.







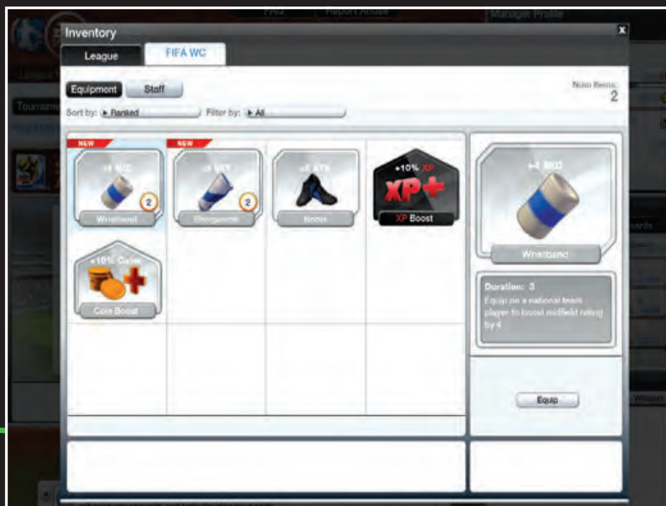
"ELECTRONIC ARTS" VE "ÜCRETSİZ" KELİMELERİ YAN YANA HİÇ BU KADAR GÜZEL OLMAMIŞTI -VOLKAN TURAN

Derginin bu sayfalarında beni görmeye alışık değilsiniz, biliyorum. DVO'larla aramın çok iyi olmadığını birkaç kez anlatıp yeterince rezil olmuşluğum var ne de olsa. Ama gördüğünüz gibi konu "futbol" olunca çimen gibi bitiyorum her yerden! EA de en büyük markası olan FIFA'nın devasa online versiyonu FIFA Online'ı betaya açınca, Serpil'in teklifini reddedemedim sayın okuyucu. Ve işte buradayım! Anlatacaklarımı tüm futbol ve DVO severler iyi dinlesin!

FIFA Online, futbolla DVO ortamını birleştirip çok güzel bir atmosfer yaratma peşinde gördüğümüz kadarıyla. Bunun sağlanması için de elinden geleni ardına koymamış ve futbolla ilgili ne varsa FIFA Online'a eklemiş EA Sports. İsterseniz ligde, isterseniz Dünya Kupası'nda top koşturuyorsunuz ve de özel turnuvaları online veya offline oynayabiliyorsunuz. İsterseniz PvP yapın, isterseniz olayın menajerlik kısmına kafa yorun ve yolun başındaki takımınızı geliştirin, elinizdeki parayı aynı bir başkan gibi en iyi şekilde değerlendirmeye çalışın. Gidin, gücünüzü destekleyecek malzemeler alın. Daha büyük başarılara imza atın, kitlenizi yaratın ve bunca şeyi klavyenize neredeyse hiç dokunmadan yapın!

TANIDIK ANİMASYONLAR

Oyunumuz FIFA10 motorunu kullanıyor. Elbette grafikler bire bir onun gibi değil, biraz elden geçmiş, biraz daha optimize edilmiş. Tüm orta kalite donanıma sahip PC sahipleri oyunu rahatça oynayabileceğinden emin olabilir. Gelelim en çok merak edilen kısım olan kontrollere. FIFA10'un PC versiyonundaki gibi bir kontrol sistemi kesinlikle beklemeyin. İşinizin çoğunu sadece fareyle yapabiliyorsunuz. Futbolcuyu kontrol etme, pas, ara pas, orta, şut, adam değiştirme, yerden kayma, kafa topuna çıkma, kaleciyi açma, ver-kaç, ikinci futbolcuyu yardıma çağırma gibi pek çok ana fonksiyonu sadece, sol/ sağ tık ve tekerlekle yapabiliyorsunuz. Basit ama alışması biraz zor. Futbolcuyu yönetirken ve doğru yerlere pas atmaya çalışırken bol bol hata yapıyorsunuz ama dert etmeyin. Zaten eğer yapay zekâya karşı oynuyorsanız (ki alışana kadar öyle yapın) oyun ihtiyaç duyduğunuz toleransı size gösteriyor ve üzerinize gelmiyor. Klavyedeki çalım, koşma, bloklama gibi birkaç tuşu da kaptınız mı, tamamdır bu iş.



Bu bir futbol DVO'su olduğundan, türün klişe görevleriyle ilgilenmiyorsunuz. Yapabileceğiniz ve yapmanız gereken tek şey maçlara çıkmak ve mümkünse yenmek. Her maç sonrası haliyle bir tecrübe puanı kazanıyorsunuz. Bu puan, attığınız ve yediğiniz gole, gösterdiğiniz performansa göre değişiyor. Ayrıca oynadıkça kazandığınız genel bir Başarı Puanı var. Takım olarak geliştiğiniz gibi, futbolcu bazlı da gelişiyorsunuz seviyeler halinde. Maçın Adamı bu açından önem taşıyor. Bir Dünya Kupası maçında Maçın Adamı olan futbolcuyu eğer kendi takımınıza transfer edebilirseniz, ligde daha yüksek performans elde edebiliyorsunuz mesela. Ödül kısmı bununla da bitmiyor; her maç sonrası üç gizli karttan birini seçiyor ve transfer edebileceğiniz, sizin olabilecek bir futbolcu veya güçlendirici malzemeler kazanabiliyorsunuz. Yani ne kadar çok maç, o kadar "güç" demek oyunda. Bu güçlendiriciler de bilek havlusu, dizlik, suluk, özel krampon gibi şeyler olabiliyor. Kullandığınız futbolcunun güçleri de, o başlık altında en az üç maç artıyor. Oyunda bunun gibi pek çok "upgrade" yapmak mümkün. Ne kadar güçlüsünü istiyorsanız, o kadar cebiniz dolu olmalı elbette. Bu da mümkün olduğunca çok maç yapmayı gerektiriyor.



BETA: OK!

Yapay zekâyı terk edip karşınıza birini aldığınızda işler biraz değişiyor. Eğer rakip sizden daha uzun zamandır oyundaysa, yeteneklerinize ne kadar güvenirseniz güvenin, yenme şansınız oldukça az çünkü oyunda üstünlüğü belirleyenler koşma gücü, uzaktan şut çekmek gibi spesifik konular. Ayrıca henüz gecikmenin yaşanmadığı bir maç yapmadım. Forumlarda da bu konuda bol bol şikayet dönüyor. Neyse ki EA de sorunun farkında, zira sık sık PvP'yi kapatıp düzeltmeler yapıyor, oyunu yamalıyor. Oyun betadan çıktığında bu sorunlarla karşılaşmayız umarım. Ama EA'dekiler duymasın, şimdiki haliyle bile insanı oynadığına pişman etmeyen, bu haliyle de eğlendiren bir oyun FIFA Online. Ortak zevki "futbol" olan topluluğa hitap eden, FIFA kalitesine ve içeriğine sahip kaç tane bedava ve devasa online futbol oyunu biliyoruz ki…



İSTANBUL KIYAMET VAKTİ

BİR İSTANBUL MASALI - YİĞİTCAN ERDOĞAN

Uzun süre Türk oyun sektörünün en heyecanla beklediği oyunlardan biriydi İstanbul: Kıyamet Vakti. Senelere yayılmış geliştirilme süreci oyuncular tarafından saniye saniye, an be an takip edilmiş, biz oyun dergicileri tarafından mercek altına alınmış, merak katlanarak oyunun çıkışına dek sürmüştü. Nispeten başarılı bir beta testi ve sallantılı bir çıkış sürecinin ardından Türkiye'nin ilk halis muhlis özgün devasa online oyunu İstanbul: Kıyamet Vakti kendi sitesinden yayına başlamış ve birden Türk oyuncuların odak noktası haline gelmişti. İşte şimdi Derindeki Sır ile karşınızdayız.

GEÇMİŞ ACILAR

Ama gözümüzü Derindeki Sır'ın getirdiklerine çevirmeden önce gelin kısa bir şekilde İstanbul: Kıyamet Vakti'nin ne olduğunu hatırlayalım. Türkiye'nin ilk devasa online oyun projesi olan İstanbul: Kıyamet Vakti, Mevlüt Dinç'in önderliğinde Sobee tarafından geliştirilmiş ve pek çok farklı ortamdan edinilebilecek bir Free-2-Play, yani oynaması bedava. Konusu da geliştiriliş süreci kadar ilginç: 1956 senesinde dünyaya düşen ve tamiri imkânsız bir tahribata sebep olan bir meteor sadece insanın ağır kriz anlarında ne kadar düşeceğini değil, birkaç yüz bin yıldır mavi bilyeyi işgal eden insanların bu güzel gezegende yalnız olmadıklarını da göstermiştir. İnsanlığın bu yeni komşuları, yerin altında yaşamalarına karşın onlardan çok daha yaşlı ve tecrübeli. Ve bunu insanlıkla girdikleri savaşta kendi lehlerine kullanacak kadar da akıllılar. İnsanlığın hayal dahi edemeyeceği güçlere hükmeden bu yabancı yaratıklar ve bu olağanüstü kriz sayesinde birbirine yabancılaşmış insanlar yeni bir dünyanın dinamiklerini oluşturmaya başlar ve bu ortam yeni organizasyonlar doğurur: *Teşkilat*, *Lodos* ve *Arzın Çocukları* gibi. Size düşen, kıyametin tam göbeğinde, bir zamanlar dünyanın en güzel kadını olan yıkık İstanbul'da tarafınızı seçmek ve savaşta nerede duracağınıza karar vermek. İstanbul: Kıyamet Vakti bu hassas dengeler ve karmaşık oyunlar üzerine kuruyor hikâyesini ve sizi de onun bir parçası olmanız için davet ediyor.

GELECEK UMUTLAR

Buraya kadar olan kısım Kıyamet Vakti'nin hikâyesi ve geri planı. Derindeki Sır bunlarda tabii ki bir değişikliğe gitmiyor. Zira dediğimiz gibi, Derindeki Sır tam bir genişleme paketinden çok halihazırda kutulu satılmayan bir oyunu raflara taşımak ve oyunun takipçilerine bir teşekkür hediyesi olmak olarak belirliyor vasfını. Bunu da başarmak için makul yöntemleri var. Bunların ikisi direkt olarak oyunun hayranlarına hitap ediyor; oyunun kutusundan çıkan gayet başarılı büyük boy bir poster ve oyunun DVD'sinin içinde bulunan ve oyuncuların zevklerine göre derlenmiş oyun müzikleri. Oyunun kutulu versiyonunu satın aldığınız takdirde sizin olacak bir diğer özellik ise 3 aylık Plus üyeliği. Oyuna tam anlamıyla hükmetmek için gerekli olan Plus üyeliği Derindeki Sır ile birlikte sizin oluyor; üstelik bununla beraber Türkiye'nin en büyük online oyun portalı TTNET Oyun'a üç aylık Platinum üyeliği de bedava.

Bunların yanında Derindeki Sır ile birlikte oyuna eklenen bir diğer özellik de grup bölgeleri. Bunlar, *WoW*'dan örnek vermek gerekirse Azeroth'un instance'larına benziyor, 6 kişlik grubunuzla bir bölgeye girip tek başına yenilmesi imkansız düşmanları alt ediyor ve bu sırada aynı instance'lar gibi sadece sizin için kopyalanmış bölgede zaman sınırını aşmadan başarı kazanmaya çalışıyorsunuz. Hem hızlı seviye atlamak hem de eğlenceli bir oyun tecrübesi yaşamak için eklenen grup bölgeleri İKV'yi daha heyecanlı bir hale getiriyor.

İstanbul: Kıyamet Vakti – Derindeki Sır, İKV'nin istikrarlı çizgisini bozmadan devam ettiren ve hem sadık takipçilerine armağanlarıyla hem de yeni oyuncuları çekecek özellikleriyle başarılı bir paket. Eğer Free-2-Play oyunların hayranıysanız bu Türkçe F2P oyununa bir şans vermeyi düşünebilirsiniz.







YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

GEÇEN AY ORTAYA ÇIKAN PS3 VE 360 AKSİYON OYUNLARINDAKİ ARTIŞTAN SONRA BU AY DA PC, PSP VE WII SAHİPLERİ AKSİYONA DOYUYOR.

FPS *(First Person Shooter)*

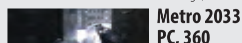


BATTLEFIELD BAD COMPANY 2
PC, PS3, 360

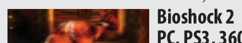
Battlefield serisi Bad Company ile sadece multiplayer olan kökenlerinden kopmuş gibi yaparken, bu yan serinin ikinci oyunuyla müthiş bir geri dönüş yaptı! Multiplayer konusunda Modern Warfare 2'yi sığ bulan FPS ustalarını ihya eden, kullanılabilir araçları, askerinizi geliştirme imkanıyla BC2 denenmesi gereken bir oyun olmuş. Tek kişilik senaryosu da bu müthiş pastanın üzerindeki şekerden kiraz gibi duruyor açıkçası.



Singularity
PC, PS3, 360
Wolfenstein'dan sonra biz vasat bir FPS bekliyorduk, ama çok iyi çıktı Singularity. Zamanı silah olarak kullanmak yeni bir fikir değil, ama bu oyun ilk düzgün kullananlardan.



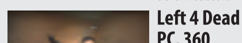
Metro 2033
PC, 360
3 yıl da, 5 yıl da gecikse bu Ukraynalılar oyun yapmayı biliyor arkadaş! Metro 2033 bir takım eksiklerine rağmen atmosferiyle insanı kendine hapseden bir FPS olmuş.



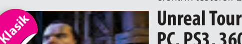
Bioshock 2
PC, PS3, 360
İlk oyunun etkisini veremese de, multiplayer'ı çok fena olsa da, Bioshock 2 oynanmayı hakeden tek kişilik bir senaryo sunuyor.



Call of Duty: Modern Warfare 2
PC, PS3, 360
Modern Warfare 2 öyle güzel bir oyun ki, daha uzunca bir süre FPS türünde çıkacak yeni oyunların korkulu rüyası olmaya devam edecek.



Left 4 Dead 2
PC, 360
İlk oyunun olması gereken oyuna bir kademe daha yaklaşmış Valve. Daha karakterli, daha fazla silahlı, baltalı ve kılıçlı, elektrik testereli Left 4 Dead 2'ye hoş geldiniz.



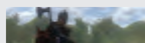
Unreal Tournament 3
PC, PS3, 360
Çıkışının üstünden iki yıl geçmesine rağmen UT3 hala çok iyi bir multiplayer FPS. Ortalıktaki binlerce farklı türdeki modu ise çeşitlilik arayanlara ilaç gibi geliyor.

RYO *(Rol Yapma Oyunu)*



FINAL FANTASY XIII
PS3, 360

Beş yıllık bekleyişin ardından Final Fantasy 13 bizi şaşırtarak geldi. Dünyada serbestçe dolaşma dahil, bir Japon rol yapma oyununda (J-RYO), hele ki bir Final Fantasy'de görmeye alıştığımız pek çok şey uçup gitmiş, yerine daha çizgisel bir oynanış gelmiş. Ancak, başladığınız andan itibaren Final Fantasy'nin içinde olduğunuzu biliyorsunuz. Yapım ekibinden yıllar boyunca ayrılanlar olduğu halde, oyunun özünün hala oralarda bir yerde olduğunu hissedebiliyorsunuz.



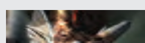
Mount & Blade Warband
PC
Türk yapımı bir oyun olan M&BW, büyü vs. olmadan, gerçekçi bir ortaçağ dünyasına sizi atıveriyor. Ondan sonra ne yapacağınız ise tamamen size kalmış.



Dragon Age Origins + Awakening
PC, PS3, 360
Tam da kendimizi kurtardık derken, Dragon Age'e gelen Awakening ek görev paketiyle yeniden gerçek dünyadan kopup fantaziye geçiş yaptık.



Torchlight
PC
Yeni yetme firmadan bu kadar güzel bir taklit çıkması... Utanmasa Diablo 3'ü beklememize gerek bırakmayacakmış. Şimdiye kadar oynamadıysanız çok şey kaçıranzi.



Demon's Souls
PS3
Demon's Souls'u aranızda oynayan 3 kişiye sorduk: "Bundan daha zor bir oyun oynadınız mı daha önce" diye... Ama çoktan ölmüşlerdi.



The Witcher -Enhanced Edition-
PC
Çıktığında pek kıymeti anlaşılamamış olsa da, 3 yıl sonra hala kalitesinden bir şey kaybetmiş değil. Mutlaka birçok eksiği ve hatası giderilmiş versiyon olan Enhanced Edition'ını alın.



Fallout 3
PC, PS3, 360
Bethesda'nın yorumuyla Fallout evreni bambaşka bir tat kazanmış. İnanılmaz modları, oldukça kaliteli indirilebilir içeriğiyle bu oyuna bir girdiniz mi, çıkışınız çok zor olacak.

AKSİYON



SUPER MARIO GALAXY 2
Wii

Nasıl? Nasıl oluyor da bu Shigeru Miyamoto insanının her yaptığı oyun tüm zamanların en yüksek notlarını alabiliyor? Nasıl oluyor da 20 yıldır hep aynı oyunu yapıyor ama yaptığı her oyun birbirinden bu kadar farklı, özgün ve mükemmel olabiliyor? Onu bilmiyorum, bildiğim tek bir şey var: Konsol oyunları varoldukça Mario oynayacağımız ve bundan asla sıkılmayacağımız.



Metal Gear Solid: Peace Walker
PSP
MGS 3'ün hikayesini kaldığı yerden devam ettiren Peace Walker, bir aksiyon oyununun ötesinde ufaktan strateji, ordu yönetimi oyunu olmuş.



LEGO Harry Potter: Years 1-4
PC, PS3, 360
Harry Potter'ın ilk dört filmini alıp, LEGO oyunlarının o benzersiz zekasıyla birleştirmeyi başarmış Telltale games



Misadventures of P.B. Winterbottom
PC, 360
Siyah beyaz bir sessiz film ortamında geçen bir zeka/platform oyunu Winterbottom.



Red Dead Redemption
PS3, 360
Rockstar bu kez kendini aşmış. GTA'yı bile kıskandıracak dolulukta, gerçekçilikte ve güzellikle bir vahşi batı dünyası yaratmış...



Alan Wake
360
Remedy'nin klasik 3 yıl gecikmeyle çıkarttığı oyunlardan ikincisi olan Alan Wake, hikayesi ve korkutucu atmosferiyle türe yeni bir soluk getirdi. Ama keşke PC'ye de çıksaydı.



God of War 3
PS3
God of War 3'ü tek cümlede şöyle özetleyebiliriz: "Olimpos muhtarı Zeus'a ve ihtiyar heyetine gadaplanan Kratos düz duvara tırmanır ve olaylar gelişir".

E3 2010 DA GELDİ GEÇTİ. EN ÇOK NE HEYECANLANDIRDI SENİ?

1. *Kesinlikle Nintendo 3DS ve müthiş oyunları. - TÜM OGZ EKİBİ*
2. *Nihayet Warhammer 40.000 Online'a ait somut birşeyler görmemiz - CAN, GÖKER*
3. *MGS Rising'deki karpuz ve katana birlikteliği - MERT GÜNHAN*
4. *Rayman Origins. Resmen kalbimden vuruldum - TURGUT*
5. *A...Açım...B... Bilim kurgu... istiyorum... D... Deux Ex... T.t..Trailer'ını izlemeyen b..bizden değildir- SİNAN*

PEKİ EN BÜYÜK HAYAL KIRIKLIĞIN NE OLDU?

1. *Natal (güzel isimdi), pardon Kinect (şimdi ayakkabı markası gibi) ve annelerimize, dedelerimize yönelik oyunları. - TÜM OGZ EKİBİ*
2. *Hani nerede PSP 2? - CAN*
3. *Benim çok büyük beklentilerim olmadığından hayal kırıklığına da uğramadım. Tavsiye ederim. - ESER*
4. *Gabe Newell'ın sahneye çıkışı hariç, sönük geçen Sony konferansı. - EZEL*
5. *Genel olarak bu yılki E3'te bir güdüklük vardı. 3D ve hareket kontrolü kurtarmaya yetmedi. Bir tane gerçek bomba oyun yoktu.- SİNAN*

EVİNDE KAÇ TANE FİGÜR VAR? VE EN SEVDİĞİN HANGİSİ? (LÜTFEN DÜRÜST OLUNUZ)

1. *İrili ufaklı bir sürü. En sevdiğim ise Spawn figürüm (Spawn Issue 8 Cover Art). - ESER*
2. *Bir tane var. Beyaz Power Ranger. -TURGUT*
3. *40 desem ne kadar dışlanırım? :) - İPEK*
4. *9-10 tane var hehalde, favorim de Mulan figürüm =) çocukluğumdan beri benimle ya =) - YİĞİTCAN*
5. *Çok var, favorim Cloud Strife fakat Evangelion'dan EVA 03 figürümüde yabana atamam. - MERT GÜNHAN*

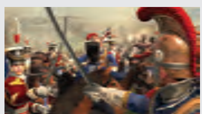
STRATEJİ



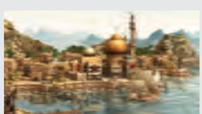
Settlers 7: Paths to a Kingdom
PC
Amiga'dan beri peşimizi bırakmayan, kalitesini de düşürmeyen tek seri Settlers. Son oyunda da birçok yenilik ve yeni multiplayer özellikleri eklenmiş.



Dawn of War 2: Chaos Rising
PC
Hataları ve eksiklerine rağmen Dawn of War 2'ye yeni bir ırk, yeni oynanış modları ve yeni bir senaryo ekleyen Chaos Rising'i deneyin.



Napoleon Total War
PC
Bir ek görev paketiymiş gibi görünse de, Napolyonik döneme ilgi duyan strateji oyuncularının kaçırmak istemeyecekleri detaylara sahip Napoleon.

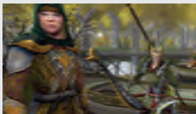


Anno 1404
PC, Wii
Geçen yılın en hakkı yenmiş oyunu Anno 1404. O kadar güzel bir şehir kurma/strateji oyununun popüler oyunların arasında dikkatten kaçması pek üzücü...

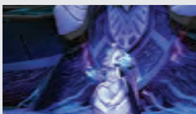


Impossible Creatures
PC
Kendine has bir strateji olan IC'de, DNA'sını ele geçirdiğiniz hayvanları birleştirerek abzürt, korkunç ama işinize yarayan bir ordu üretmeniz gerekiyordu.

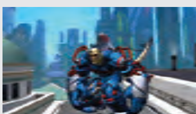
DVO *(Devasa Online)*



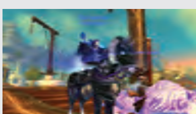
LOTRO: Siege of Mirkwood
PC
LoTRO'nun mutlu mesut yaşayan 200.000'lik bir oyuncu kitlesi artık biraz daha mutlu. Çünkü Siege of Mirkwood ek paketi sayesinde Mines of Moria hikayesinin ve Book 9'un sonuna geliniyor.



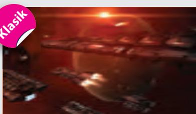
Aion
PC
Aion bizi o kadar sardı ki, şu anda bu satırları nasıl okuyor olabildiğinize şaşıyoruz... Çok iyi rafine edilmiş, harika bir DVO olmuş.



Champions Online
PC
Sistemi henüz tam oturmamış olsa da Champions Online, City of Heroes'un halefi olmaya aday. Süper kahramanlar ve süper kötüleri konu alan kaç tane DVO var ki zaten?



WoW: Wrath of the Lich King
PC
Birçoğunuz WotLK'in tüm içeriğini aylar önce bitirdi, ama yeni WoW eklentisi Cataclysm gelene dek arkadaşlıklar ve ortam için WoW'dasınız. Biraz daha sabır, yakında beklediğiniz gerçekleşecek.

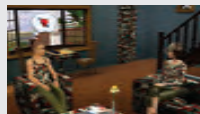


Eve Online: Dominion
PC
Kazık olmanın ötesinde, gerçekten bir meslek gibi görmeniz gereken Eve Online'ın 12. bedava eklentisi olan Dominion'la kendinizi iyice kaybedebilirsiniz.

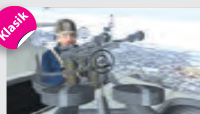
SİMULASYON



ARMA 2
PC
Bu kadar karmaşık bir savaş simulasyonunu, hata bulmak için çok fazla ince elemeye gerek yok. Nasıl olsa onbinlerce seveni bütün hatalarını bulup tamir edecek ve yıllarca oynanacak.



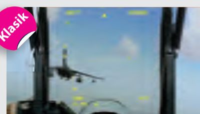
The Sims 3
PC
"Ah, bir kurtulamadık şu Simmzzzstt ÜÇ MÖÜÜ?!" Bu fenomen hiç bitmeyecek. Çok daha canlı, çok daha gerçek ve eğlenceli Sim'lerimiz bir gün hepimizi ele geçirecek!



IL-2 Sturmovik: 1946
PC
Simülasyon türünün tartışmasız uzmanı MadDox'un ünlü serisi IL2'nun "ultimate" versiyonu 1946... Kendine saygısı olan her simülasyoncunun kolleksiyonunda bulunmalı.

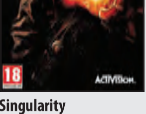
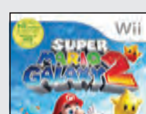


Microsoft Flight Simulator X
PC
Bir başka koleksiyon nesnesi daha. Ustaları, gerçek pilot brövesi almaya en yakın amatör pilotlardır. İnternette her an gerçek zamanlı uçuş yapan binlerce FSX oyuncusu vardır.



Lock On
PC
Ne zamandır şöyle sağlam bir modern savaş simulasyonu gelmiyor, biz de eski defterleri karıştıralım bakalım. Lock-On'un sayfasına geri dönmeye ne dersiniz?

AYIN ALTIN OYUNLARI


Singularity
MGS Peace Walker
Super Mario Galaxy 2

ONLAR DA BİR GÜN GELECEK !

Tam da Temmuz ayı korkunç kurak geçecek oyun bakımından diye yazacakken, ayın son günlerinde çıkacak ufak bir oyuna takıldı gözümüz: Starcraft 2. Dilerse başka hiçbir oyun çıkmasın, 12 yıllık bekleyiş sona eriyor! Boru mu?!

TEMMUZ '10	
Ace Combat: Joint Assault	PSP
Battlefield 1943	PC
Crackdown 2	360
Darksiders	PC
FullMetal Alchemist: Brotherhood	PSP
Need for Speed World	PC
StarCraft II: Wings of Liberty	PC
Tiger Woods PGA Tour 11	PS3, Wii
Tournament of Legends	Wii
We Sing Encore	Wii

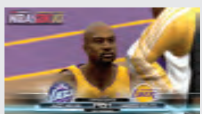
AĞUSTOS '10	
Kane & Lynch 2: Dog Days	PC, PS3, 360
Mafia II	PC, PS3, 360
Pirates of the Caribbean: Armada of the Damned	PC, PS3, 360
The Last Airbender	Wii, DS
Toy Story 3	Wii, DS
Victoria II	PC

EYLÜL '10	
Brink	PC, PS3, 360
Dead Rising 2	PC, PS3, 360
F1 2010	PC, PS3, 360
FIFA 11	PC, PS3, 360, Wii
Front Mission: Evolved	PC, PS3, 360
Halo: Reach	360
Kingdom Hearts: Birth by Sleep	PSP
Lord of the Rings: Aragorn's Quest	PS3, PSP
NHL 11	PS3, 360
Puzzle Quest 2	DS
R.U.S.E.	PC, PS3, 360
Spider-Man: Shattered Dimensions	PS3, 360, Wii, DS
Test Drive Unlimited 2	PS3, 360
TrackMania Wii	Wii
Two Worlds II	PC, PS3, 360

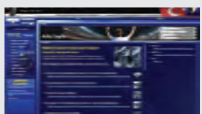
SPOR



WWE RAW vs Smackdown 2010
PS3, 360, Wii
Yeni hikâye moduyla birlikte daha bir dolu hale gelen Raw vs Smackdown, uzun yıllardır çaktırmadan FIFA ve PES'le birlikte yılın yenilenen spor oyunu olmayı başarıyor.



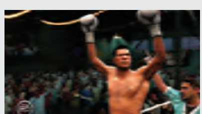
NBA 2K10
PS3, 360
NBA 2K10 muhteşem bir basketbol oyunu. Hem hızlı, hem gerçekçi, hem de çok iyi bir online oynanışa sahip. NBA Live bu sene de geçildi.



Championship Manager 2010
Wii
Uzun aradan sonra CM'nin hatalarını düzeltmeye başladığını görüyoruz ve menejerlik oyunlarını sevenler adına seviniyoruz. Üstelik de tamamen Türkçe olarak bir ilke imza atmışlar!



FIFA 10
PC, PS3, 360, PS2, PSP, Wii
FIFA'nın üç yıl üstüste kendini bu kadar geliştirmesi Konami'yi geriyor olmalı... Ama keşke PC versiyonuna üvey evlat muamelesi yapmasa EA.

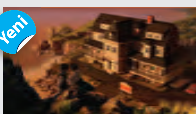


Fight Night Round 4
PS3, 360
Boks söz konusu olduğunda Fight Night Round serisine kafa tutabilecek bir oyun hala yok. Bu bize ilginç geliyor, halbuki bir boks oyunu yapmak ne kadar zor olabilir ki? (!)

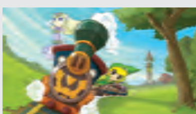
MACERA



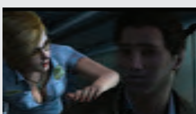
Sam and Max Season 3
PC, PS3, 360, Wii
Tavşan Sam ve köpek Max'in her sezonunun başarısının ardında, eski Lucasarts adventure'larında imzası olan isimlerin yapıyor olması yatıyor.



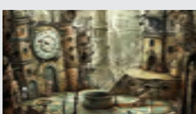
Black Mirror 2
PC
Yüzlerce mekan ve bulmaca dolu eski moda macera oyunlarına hasret kaldıysanız, Çek yapımı Black Mirror 2'yi denemelisiniz.



Legend of Zelda: Spirit Tracks
DS
Bir önceki DS Zelda oyunuyla büyük benzerlikler taşısa da, yeni bir Zelda oyunu işte! Taştan olsa oynanır illa ki, DS alınır onun için.

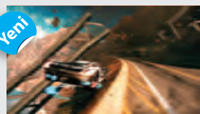


Silent Hill: Shattered Memories
Wii, PS2, PSP
Bu oyunu Wii haricinde bir sistemde oynamayın! Aynı hissi duyamazsınız! WiiMote'tan telefon konuşması yapamaz, kafanızı sallayamazsınız...

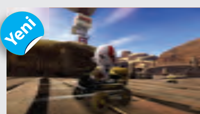


Machinarium
PC
Samorost serisinin yapımcısı olan Çek menşeili bir yapımcıdan, kelimelere gerek duymayan bir adventure oyunu... Harikulade!

YARIŞ



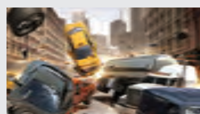
Split/Second Velocity
PC, PS3, 360
İşin yarış kısmı bir süre sonra hafif sıksa da, her ay kafanıza bir bomba, bina veya nükleer reaktör yeme stresiyle yarışmanın tadı bambaşkaymış.



Modnation Racers
PS3
Sony bu "öyle bir oyun yapalım ki oynayanlar sonsuza kadar yeni içerik yapsın" olayını çözdü. Modnation Racers ile görüyoruz bunu.



Forza Motorsport 3
360
Yarış oyunu sevenler neye saldıracağını şaşırdı! Ama bu ay piyasaya çıkan Forza 3, daha gerçekçi oyunları sevenler için daha iyisi olmayan bir oyun!



Dirt 2
PC, PS3, 360
Tozlu topraklı pistlerde debeleneceğiniz en iyi yarış oyunu Dirt 2. Artık PC'lere de çıktığına göre, almamak için tek bir nedeniniz bile kalmadı.



Need for Speed Shift
PC, PS3, 360
Önceki iki-üç oyunla tam anlamıyla şaftı dağıtan NFS, bu oyunla Shift'i düzeltmiş (iğrenç kelime oyunu yaptım size).

ORGANİZE SANAYİ



YORGUN

Siz bu satırları okurken muhtemelen cehennem gibi sıcak olacak hava. Gökyüzü açık, görüş mesafesi olabildiğince uzak. Ama bugün değil. Ağır bir yağmur var dışarıda. Yüz hatları çok sert değil, kış yağmuru gibi dövmüyor ama karanlığı içine çöküp kalıyor insanın. Sıcaktan şikayet ederken ansızın gelip alıyor elinizden aydınlık günü. Atölye yine bürünüyor ölgün gri bir atmosfere. Ustanın elleri titriyor. Sıcağı delip gelen soğuk bir anlığına içini de titretiyor ustanın. Üstüpüyle terini silecek gibi bir hareket yapıyor alışkanlıkla. Soğukta gaz, mazot, demir hepsi bir başka kokuyor. Ağrıyan belini sıvazlayarak oturuyor koltuğuna yavaşça. Çırak pek farkında değil olan bitenin. Koşturup duruyor bir tezgahtan diğerine. Bir melodi tutturmuş, ıslık çala çala geziniyor ortada. Bütün hayatın karanlığı yağmur olup yağarken ustanın üstüne, bir genç kuşağın heyecanıyla gülümsüyor bıyık altından. Yarın bulutlar kaybolduğunda, yağmur durduğunda, daha iyi bir gün olabilir atölyede diye geçiriyor içinden. Dinlenmesi lazım artık biraz. Bütün gün koşturamıyor gençliğinde olduğu gibi. Beden yaşlı, kafa kalabalık.

KAAN ALKIN

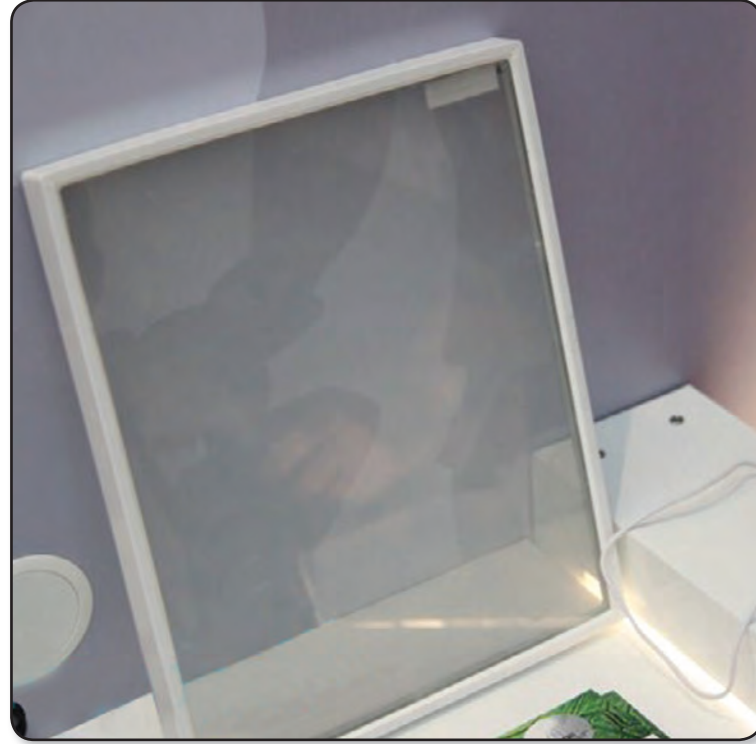
Organize Sanayi Üretim Alanları



Abdullah Gül'den YouTube Müjdesi

TWITTER'DAN GELEN UMUT IŞIĞI

Son yıllarda Türk internet kullanıcıların belini büken YouTube sansürü ve geçtiğimiz ay Google servislerinin engellenmesi hakkında Cumhurbaşkanı Abdullah Gül'den açıklama geldi. Hem de Twitter üzerinden. Açıklama şöyle: "Youtube ve Google konusunda çok fazla şikâyet olduğunu biliyorum. Bu konudaki görüşlerimi daha önce birkaç kez sizlerle paylaştım. Kesinlikle kapatılmalarına karşıyım. Bu konuda çözüm için ilgili birimlere talimat verdim. Gerekirse yasa değişikliği yapılmasını da istedim." Umuyoruz yıllardır süren anlamsız internet sansürlerinin kalkmasının ve buna neden olan sansürcü zihniyetin kırılmasının habercisidir bu.



Chin Hua

LET THERE BE LIGHT

Dünyamızı uzun zamandır etkisi altına alan küresel ısınma bizi artık elektrik üretimine zorluyor. Bu amaç için çıkan bir ürün Chin Hua. Aslında bildiğiniz cam bu, tek farkı güneş enerjisinden elektrik üretmesi. Saydamlığına bağlı olarak elektrik üretim kapasitesi de değişen Chin Hua'yı, buzlu cam niyetine kullanıp elektrik üretimini artırabilir ya da en saydam halinde kullanıp 'ne üretse kârdır' diyebilirsiniz. Piyasaya çıksın, buralara gelsin de bir hele, düşünürsünüz artık.



OYUNGEZER TEST SiSTEMi

Organize Sanayi'ye gelen ürünler test edilirken oldukça gelişmiş bir test sistemi kullanılıyor. Her ürün için farklı sabit disklerde işletim sistemleri saklanıyor, ürün tipine ve test kriterlerine göre sistem bileşenleri seçiliyor. Organize Sanayi'deki ürünler incelenirken aşağıdaki bileşenlerle test edildiklerini unutmayınız. Sizin kendi sisteminize göre ürün performanslarında değişiklikler olabilir.

İŞLEMCİ:	Intel Core 2 Duo 8400, Intel Core 2 Quad Extreme 9650, Intel i7 965 Extreme
ANAKART:	Asus P5Q Pro , Asus Rampage II Extreme
EKRAN KARTI:	Asus EN9800GX2 1GB, Asus EN9800GTX, Asus ENGTX295
DVD SÜRÜCÜ:	Samsung Writemaster DVD-RW 20x
SABİT DİSK:	Samsung 1TB x 6 (HD103SI), Mach Xtreme MXSSD2MDS 100GB
BELLEK:	Team Group 6GB DDR3 1600MHz CL8 3x2GB Xtreem Dark
CPU SOĞUTUCU:	OCZ Vendetta CPU Cooler
GÜÇ KAYNAĞI:	High Power 1000 Watt, Powerful PL-1200
MONİTÖR:	Samsung SyncMaster 226CW, Samsung SyncMaster T240











Tüketici elektroniği ürünlerinin tanıtımları LOG dergisinin katkılarıyla hazırlanmaktadır. www.log.com.tr















Nokero N100

IŞIKTAN IŞIK YARATAN LED AMPUL

Limitsiz ışık kaynağımız olan güneşten ışığı alıp kendi ışığını yaratan ilk LED ampul olma özelliğini taşıyan N100, aynı zamanda yağmura da dayanıklı. Elektrik üretiminin sınırlı olduğu ülkeler için üretilen ampul, gün boyu güneş aldığı zaman 2 saat kesintisiz ışık sunabiliyor. 5 adet LED barındıran ampulün dört yanında güneş enerji panelleri bulunuyor. Bu paneller, üretici firmanın söylediği üzere 2 yıl ömürleri bulunan ve değiştirilebilen pilleri şarj ediyorlar. Tek başına 15$ gibi bir fiyata satılması beklenen ampulleri üreten firmanın asıl amacı, bu ampulü toplu halde tanesi 6$'a denk gelecek şekilde Hindistan ve Afrika'nın kırsal kesimlerine ihraç etmekmiş.





Novothink Surge

IPHONE'A HYBRID ŞARJ ALETİ

Hybrid şarj aleti derken? Açıklayayım. Novothink Surge bir kılıf ama aynı zamanda iPhone'unuzu güneş ve floresan ışığından yararlanarak otomatik olarak şarj edebiliyor. İki saat boyunca ışık kaynağına doğrudan temas halinde 3G üzerinden 30dk, 2G üzerindense 60 dk'lık konuşma sağlayan ürünün ismindeki 'Hybrid' muhabbeti de buradan doğuyor işte. iPhone 3G ve 3GS'e uyumlu olan Surge'ün bir diğer artısı da Apple tarafından lisanslı olması. iPhone 4G'yi destekleyen modelleri de çıkacaktır elbet gelecekte.



Her Equus'a Bir iPad

KULLANIM KILAVUZU NİYETİNE

Hyundai, 2011 model Equus'larla birlikte ilginç bir kullanım kılavuzu anlayışı getiriyor ve Equus alanlara, yanında otomobilin interaktif ve videolu anlatıma sahip kullanım kılavuzunun yüklü olduğu bir iPad 16GB Wi-Fi veriyor. Bu kampanya sayesinde, bundan böyle lüks otomobil segmentinde kullanım kılavuzları için kâğıt kullanımı sona erebilir.



Iriver N15 Jewel

SWAROVSKI KRİSTALLİ MÜZİK KEYFİ

Iriver, Swarovski kristalleriyle süslediği N15 Jewel müzik çalarını piyasaya sürdü. İki farklı süslemeyle sunulan müzik çalar ufak boyutları sayesinde daha çok bir kolyeyi andırıyor. Teknik özellik açısındansa N15 ile bir farkı bulunmuyor Jewel'ın. Her iki model de ses kayıt kabiliyetine, FM radyoya, 2GB hafızaya, 120x42 OLED ekrana, 15 saatlik pil ömrüne, MP3, WMA, APE, FLAC ve WAV ses format desteğine sahip.







Razer Naga

BİLGİSAYARINIZIN AGASI -MERT YİĞİT DOĞRU



Sıcaklar hakikaten bastırmış ve beynime işlemiş benim de. Koskoca Razer Naga'nın ismini 'Razer Aga' diye okuyup üzerine de bir ton espri yapmamdan anladım bunu. Sırf ibret-i alem olsun diye spotu değiştirmeden bırakıyor ve daha da saçmalamadan incelemeye girişiyorum efendim.

Bu ay incelediğimiz diğer faremiz Kone'nin elimi dolduran tasarımından sonra Razer Naga ile ellerim hep boş kaldı (bak hâlâ). Razer'ın bu fareyi tasarlarken küçük elli oyuncuları hedeflediğini anlamak pek zor değil *(DVO'cu dediğin küçük elli mi olur?-KA)*. Tasarım konusunda ürünün barındırdığı farklılıklar sadece küçüklüğüyle sınırlı kalmıyor elbette. Naga'ya baktığınızda gözünüze çarpan ilk şey sol yanında bulunan 12 adet makro tuşu olacak (ya da sırtında bulunan ve kullanılmadığında yanıp sönen geri aydınlatmalı Razer logosu, bilmiyorum) *(bence biliyorsun çekirge, gücü kullan, olmadı gözünü-KA)*. Yanında gelen yazılımla programlanabilen bu tuşların kullanımlarıysa ara sıra sorunlu olabiliyor. Yukarıdan aşağı 3x4 formunda ve birbirlerine yakın yerleştirildikleri için, heyecanlı oyun anlarınızda iyice dağıtıp yanlış makro tuşuna basabiliyorsunuz çünkü. Bu tuşların bir diğer eksisi de başparmağın ucuyla erişilmesi bir hayli zor olan 10-11 ve 12 tuşları. Benim bulduğum yöntem, bu tuşlara basmak için başparmağımın ucunu değil de ortasını kullanmak oldu. Ama o zaman da yukarıda bahsettiğim sorun başıma geldi işte. Erişimi zor demişken, makro aşkına farenin sol yanından sol üst köşesine taşınan geri-ileri tuşlarını kullanmak da zor olabiliyor. Ama alışkanlık meselesi bu, alışınca parmağınız bir şekilde buluyor yolunu merak etmeyin.

5600 DPI tarama kabiliyetine ve aynı zamanda Roccat Kone gibi 1ms tepki süresine ve 1000hz polling oranına sahip fare, teknik açıdan da isteneni fazlasıyla veriyor. Özel örgülü kablosu, bu konuda çıkacak sorunları en aza indirirken malzeme kalitesi de Razer'a yakışır derecede olduğunu hissettiriyor hemen. Yanında gelen ve kullanımı oldukça kolay olan programla da ürünün tüm ayarlarını yapabiliyorsunuz. Ama makrolarınızı yapmak için kendinizi sadece bu programla sınırlamanıza gerek yok, zira oyun içindeyken de fare üzerinde bulunan 17 tuşla kendinize özel tuş kombinasyonları yaratıp kaydedebiliyorsunuz.

Sonuç olarak başta küçük elli kullanıcıların, sonrasında da DVO oyuncuların çok hoşuna gidecek bir fare olmuş Razer Naga. Hatta şöyle diyelim, küçük elli DVO oyuncuları bayılacak Naga'ya. Eliniz büyükse ya da DVO oyuncusu değilseniz de üzülmenize gerek yok gerçi. Kullanmaya başlayınca, fareyle eliniz de yavaş yavaş iyi anlaşmaya başlıyorlar zaten. Size de kullanacağınız bolca makro kalıyor. *(Valla ben korkunç rahat ettim bu aletle. Hafif, seri, ergonomik, FPS de oynuyorum canavar gibi DVO da. Alışma süresi biraz daha uzun diğer farelere göre, o kadar. İstanbul'da www.gameekstra.com'dan edinebilirsiniz-KA)*





İNCELEME
Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 5 ★★★★★
Artılar: Tasarım, makro kabiliyetleri
Eksiler: Ufak ergonomik sorunlar
Üretici: Razer www.razerzone.com
İthalat: Firebal www.firebal.net
Fiyat: 99$ + KDV

Belkin Conserve

HEM DÜNYAYI HEM CEBİNİZİ KURTARIN



Belkin'in Conserve serisi bir yandan elektrik faturanızı kuşa çevirmek, diğer yandan da gaz salınımını önemli ölçüde azaltmak için geliyor. Aslında yaptıkları tek şey size bunları hatırlatmak. The Conserve Insight kullandığınız elektriğin ne kadar CO_2 salınımına neden olduğunu ve bunun size kaç dolara mal olduğunu söylüyor mesela. Bir diğer ürün The Conserve Smart AV prizinin yeşil gözüne televizyonunuzu takıyorsunuz, o da televizyonunuzun durumuna göre diğer cihazları kapatıyor. Televizyonunuz kapandığında uydu alıcınız ya da oyun konsolunuz da kapanıyor mesela. Zincirin son halkası The Conserve Valet de, bağladığınız ürünün şarjı dolunca elektrik harcamayı kesen bir şarj aleti. Gördünüz mü, hepsinin amacı bize bunları hatırlatmak aslında. Her birinin yaptığını bir daha okuyun, siz tek başınıza da yapamaz mısınız bunları?

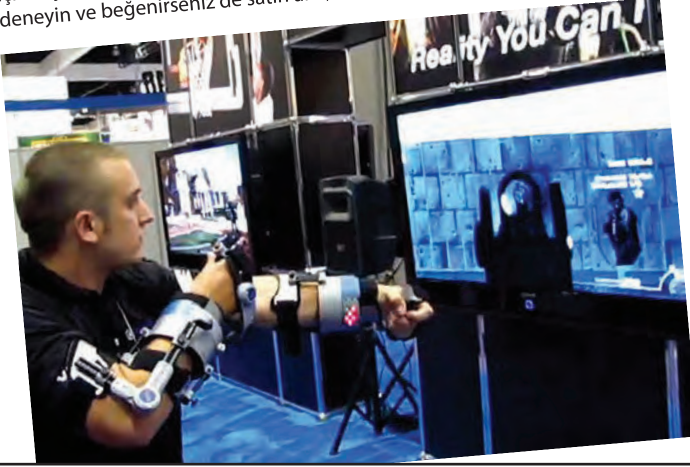




ForceTek XIO

PATAKLAYAN OYUN KOLU

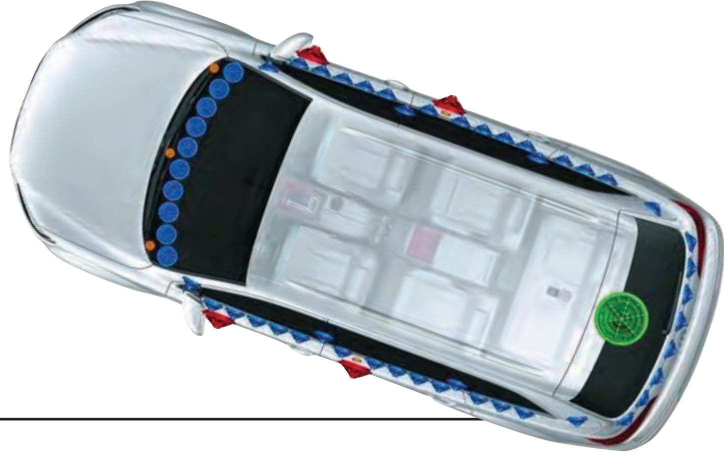
Sony, Nintendo ve Microsoft kendi kontrol cihazları için didinedursun, ilginç bir kontrol cihazı ForceTek'ten geldi: XIO. Kolunuza taktığınız ve oyunu oynamaktan ziyade hissetmenizi sağlayan XIO, force feedback teknolojisiyle oyundaki hareketliliği size yansıtıyor. Makineli tüfek kullanırken sarsılmak ya da yumruk yediğinizde bunu bünyenizde hissetmek istiyorsanız sizin için biçilmiş kaftan. Hâlâ istiyorsanız gelecek sene piyasaya çıktığında bir deneyin ve beğenirseniz de satın alın, artık daha ne diyeyim?



AUDI SOUND CONCEPT

62 HOPARLÖRLE SURROUND KEYFİ

Audi'nin hazırladığı ses sistemi konsepti surround'un resmen dibine vuruyor. 5 tane tiz hoparlörden (3 tane ön cam dibinde, iki tane kapılarda), 5 wooferdan (4 tane kapıda, bir tane subwoofer arkada) ve 52 tane de kabinin dört bir yanına yerleştirilmiş orta seviyede hoparlörlerden oluşan sistem, surround meraklılarının ağzının suyunu akıtacak nitelikte. Kötü haber şu ki, hâlâ konsept olan sistemi yakın zamanda görebilmemiz çok düşük bir ihtimal.



Asus VE246

BU AYKİ MONİTÖRÜ DE BEN KAPTIMI -MERT YİĞİT DOĞRU

Havalar iyice ısındı yahu, alnımdan ter akıyor *(o iyiymiş yine, sen bana sor bir de-KA)*. Yine böyle sıcak bir günde alnım boncuk boncuk terlerken Organize Sanayi'de ustamın masasının önünde 'Asus' logolu bir kutu ilişti *(gözüne?-KA)*. Baktım ki 24" bir monitör. Samsung T260HD'nin hükümdarlığına kısa bir süre ara verdim ve bağladım VE246'yı test sistemimize.

Son aylarda bir monitör bolluğu var malumunuz. Geçen ay Kaan ustanın incelediği 27"lik monitörlerin tadına bakamadığım için VE246 ilaç gibi geldi bana diyebilirim. Zaten masanın önündeki kutudan alıp kısa bir süreliğine de olsa test sisteminin bir parçası haline getirmemin en büyük nedeni de bu oldu. O da hiç sesini çıkarmadan tüm sadeliği ve şıklığıyla masanın üzerine kuruldu sağ olsun. Piyano siyahı çerçeveye sahip olan bu monitörün şıklığını artırmak uğruna tuşları sağ alta taşınmış. Tuşsuz çerçevede kendilerine yer edinenler HDMI ve hafif kabartmalı Asus logolarıyla ayar tuşlarının sembolleri sadece. Asus bu monitöründe dokunmatik kontrol paneli kullanmamayı tercih etmiş. Elbette bu bir eksi değil ama parmaklarımla iyi anlaştığı sürece ben dokunmatiği tercih ederdim. Sağlık olsun artık.



Splendid teknolojisinin getirdiği beş farklı profil ayarından dilediğinizi seçebiliyor ya da görüntü ayarlarına kendiniz dalabiliyorsunuz. Bu farklı görüntü modlarını da kendi içinde ayarlanabiliyorsunuz. Keyfinize göre her türlü esnekliği sunuyor size monitör. Kaan ustanın geçen ay bahsettiği ASCR teknolojisi VE246'da da mevcut ayrıca.

Birer tane HDMI, VGA ve DVI girişleri bulunan monitörün bağlantı özellikleri yeterli haliyle. Bunlar dışında bilgisayarınızdan aldığınız sesi hoparlörlere de verebiliyor VE246. 1920 x 1080 Full HD çözünürlüğe, 2ms tepki süresine sahip olan monitörün 50.000:1 kontrast oranı da oldukça tatmin edici. 16:9 geniş ekran formatındaki VE246, tüm bu özellikleri ile başarılı bir monitör olduğunu kanıtlıyor.

Söyleyecek fazla bir şey yok bu monitör hakkında. Böyle minimal bir monitöre de böyle minimal inceleme yaraşır zaten. Şıklığıyla, sadeliğiyle, narinliğiyle, teknik kabiliyetleriyle yani kısacası her şeyiyle sizi tatmin edebilecek bir monitör VE246. Bu aralar monitör ihtiyacınız varsa ekleyiverin alışveriş listenize.



İNCELEME

Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 3 ★★★☆☆
Artılar: Tasarımı, teknik özellikleri
Eksiler: Yok
Üretim: Asus www.asus.com.tr
İthalt: Boğaziçi www.bogazici.com.tr, Çizgi www.cizgi.com.tr
Fiyatı: 349$ + KDV



Roccat Valo

MAKRO UZMANI DA... -MERT YİĞİT DOĞRU

Aklım hâlâ nisan sayımızda incelediğimiz Microsoft Sidewinder X4'te. İncelemeyi okuyanlar bilir, aşık olmuştum alete. Öyle ki o günden sonra evdeki klavyemin başına bir şey gelmesini dört gözle bekliyorum *(gelse ne olacak? Reenkarnasyona mı inanıyor klavyen? X4 olarak yeniden mi doğacak?-KA)*. Ama arada farklı alternatiflere de bakmak lazım değil mi? Mesela bu ay Organize Sanayi'ye gelen Roccat Valo. Aral İthalat'ın ülkemize getirdiği, profesyonel oyuncu ekipmanları üreten Alman menşeli Roccat'in bu klavyesi belki de Sidewinder X4'ü ekarte edebilecek bir ürün *(X4'e bayılmıyorum ama, yavaş-KA)*. Bakalım.

Modern kutusunun aksine retro bir tasarımı var Roccat Valo'nun. Sinan abinin geçerken eklediği gibi (arada bir uğrar Organize Sanayi'ye, bir çayımızı içer, geçerken yorum yapar Sinan abi); Commodore klavyelerine benziyor bir hayli. Bu durumu beğenenler de beğenmeyenler de çıkacaktır elbette. Benim fikrimi soracak olursanız, açıkçası pek hoşuma gitmedi Roccat Valo'nun tasarımı. Tasarımı şimdilik bir kenara koyup ürünü USB'den bağlıyorum bilgisayara *(tasarım diye bir şey yok zaten, koy kenara-KA)*. Bağlar bağlamaz sol üstteki Roccat amblemi, geri aydınlatma özelliği bulunan tuşlar ve sağ üst köşede bulunan çift satır LCD ekran mavi mavi parlıyor. Bu LCD ekran sayesinde makrolarınızın durumunun yanı sıra işlemci ve belleklerinizin performans değerlerinden tutun da posta kutunuzda kaç postanız olduğu gibi birçok bilgiye ulaşabiliyorsunuz. Hoş bir ayrıntı olmuş. Ürünün hoş ayrıntıları bununla sınırlı değil elbette. Üzerinde kulaklık/mikrofon ve bir adet de USB girişi mevcut. Ayrıca üretici firma, ürünün sağ yanında bulunan girişe takabildiğiniz ve tasarımın bütünlüğünü bozmayan bir de mikrofon eklemiş. Roccat'e göre gürültü engelleme özelliği bulunan bu mikrofon, klavyenizi kapıp götürdüğünüz organizasyonlarda rahatlıkla kullanabileceğiniz kalitede.

Gelelim ürünün en iddialı özelliğine: Makro kabiliyeti. Üretici firma Roccat, makro aşkına ürüne ekstradan 41 tane daha tuş eklemiş. Bu 41 tuşu kullanarak 5 farklı profile toplam 820 makro atayabiliyorsunuz. Valo'nun hafızasında saklayabildiğiniz makrolarınızı, ürünün yanında gelen programı kullanarak oyun esnasında kaydedebiliyorsunuz. Bolca makro kullananlar için haberler iyi yani. Ancak makroyla içli dışlı olmayan kullanıcılar için durum öyle değil ne yazık ki. Zira klavyeye eklenen bu 41 tuş, hem tasarımı hem de ergonomiyi büyük ölçüde baltalamış. Üründe bilekliğe yer kalmadığından uzun süreli kullanımlar el yoruyor. Bir de kişisel bir eksi eklemek gerekirse, mavi aydınlatma benim hoşuma gitmiyor klavyelerde açıkçası. Geceleri gözüm bir garip oluyor mavi mavi parıldayan harflere bakınca. O nedenle turuncu ya da kırmızıyı tercih ediyorum genelde. Ama dediğim gibi, kişisel bir tercih bu *(mavisi en son derdin olsun. F tuşlarıyla klavye arasına o kadar tuş sokarsan dip dibe, hiçbir tuşa basamaz oluyorsun. Neyin ne olduğu belli değil-KA)*.

Ürünün diğer klavyelerden ayrılan bir başka özelliği de kutunun içinden çıkan 14'er tane açık mavi, koyu mavi ve kırmızı tuşlar. Bunları, yine kutudan çıkan Roccat amblemli tuş sökme aparatını kullanarak söktüğünüz makro tuşlarının yerine takıyorsunuz. Böylece önceden ayarlamış olduğunuz makroları bir şekilde işaretlemiş oluyorsunuz ve dolayısıyla bu makrolara ulaşımınız kolaylaşıyor.

Roccat Valo, sahip olduğu özelliklerle makroya işi düşecekleri ihya edebilecek bir ürün. Fakat bu özelliği dışında kusurları var ve tasarımı da herkesin hoşuna gidecek türden değil. Yine de eğer bu günlerde bir klavye alacaksanız bir göz atmanızda sakınca yok *(eyvallah da, o fiyat ne öyle yahu?-KA)*.

İNCELEME
Performans: 3 ★★★☆☆
Fiyat: 1 ★☆☆☆☆
Artılar: Makro becerileri
Eksiler: Ergonomi sorunları, tasarım
Üretim: Roccat www.roccat.org
İthalat: Aral www.aralgame.com
Fiyat: 249.99TL (KDV dahil)



Fingerprint Briefcase

PARMAKLARIMIZIN YENİ ADRESİ

Parmak izi okuyucuları gittikçe daha çok yerde kullanılıyor. Dizüstü bilgisayarlar, kapılar derken artık bavullarımızı da parmaklarımızla koruyabileceğiz Fingerprint Briefcase sayesinde. USB'den bilgisayara bağlanan ve yüklenen programı aracılığıyla yönetilen parmak izi okuyucusuna sahip ürün, aynı zamanda USB aracılığıyla şarj ediliyor. Pili tam doluyken 600'e kadar parmak okutma yapabileceğiniz (benim 10 parmağım var sadece ama?!) bavulun bu açıdan pek bir sorunu olmayacaktır. Ne kadar gerekli olduğu tartışılsa asıl sorun oradan çıkar zaten.



In Win X-Fighter



EVİNİZİN SAVAŞÇISI -MERT YİĞİT DOĞRU

Son zamanlarda incelediğim In Win kasaların hepsinden memnun kaldım. Organize Sanayi bir tek kötü kasa görmedi In Win'den. Bu ay gelen X-Fighter da bu geleneği bozmamak için savaşıyor adeta (kelime oyunu yaptım evet)*(nasıl yaptın be?-KA)*. Tasarım olarak aşmış bir kasa X-Fighter *(hendek?-KA)*. Hatta şunu rahatlıkla söyleyebilirim ki, Organize Sanayi'ye gelip bir çayımızı içen tüm In Win'ler içinde en şık olanı. Bu şıklığa etki eden faktörler neler diye kendime sorsam ilk başta ön panelde bulunan ve her biri hafif yukarıya bakar şekilde yerleştirilmiş dört adet bal peteği formundaki ızgara derim *(demişsin zaten güzel kardeşim benim, bu sıcaklar hiiiç yaramadı sana. Bir de yağmur yedin üstüne tam oldu-KA)*. Güç tuşu da şimdiye kadar gördüklerimizden biraz farklı ve tasarıma katkısı büyük. Kasanın ön yüzündeki bar üzerinde bulunan şerit şeklindeki tuş, aynı zamanda güç ışığı da. Aynı barın arkasına yerleştirilmiş, ince ve uzun şekliyle görmeden de rahatlıkla kullanabileceğiniz yeniden başlatma tuşu da tasarıma herhangi bir olumsuz etkide bulunmamış oluyor. Son zamanlarda bu yeniden başlatma tuşunu gizleme de moda oldu kasalarda zaten. Kullanılmadığında gözlerden ırak olması hoş elbette. Kabartmalı X-Fighter yazısı, kırmızı petek formundaki ızgaraları ve açılıp kapanabilen koca havalandırma kanatlarıyla kasanın tasarımına son noktayı koyan da yan kapak diyorum ve kendisini çıkarıp kasanın içine dalıyorum. Hah, az daha unutuyordum, kasanın üst kısmında da iki adet e-SATA, bir firewire, iki USB ve ses bağlantıları bulunuyor. Şimdi gönül rahatlığıyla yan kapağı çıkarabilirim artık.



Kapağı çıkardığınızda en çok dikkatinizi çekecek şey 80mm çift fanlı ve ekran kartına denk gelen menteşeli parça. İncelediğim hangi kasada vardı bu özellik? Hah, hatırladım, nisan sayımızdaki L-800. Bu fanların esas amacı ekran kartınızın ısınma sorununu minimuma indirmesi ama fanı 90 derece döndürerek kasanın hava akımına katkı sağlamasına da vesile olabiliyorsunuz. Kasada bulunan her fan, ömrü ilerlediği her dakika sesini daha da yükselteceği için bazı kullanıcılar bu fanlara karşı çıkabilir. Ama durun bir saniye. X-Fighter'ın bu parçası tamamen söküp çıkarılabiliyor ve zaten nefes aldığı ön ızgaralarında toz filtresi bulunuyor. Bu da kasanın fanlarının (bir önde bir arkada 120mm'lik iki fanı daha var X-Fighter'ın) daha geç yaşlanmasını ve seslerini yükseltmelerini ertelemelerini sağlıyor. Aynı zamanda ürünün su soğutma desteği olduğunu ve yan kapakta bulunan hava tahliye borusunu işlemcinizin soğutucusuna göre ayarlayabildiğinizi de ekleyelim.

470 × 240 × 570 mm 8 kiloluk (hey maşallah) midi tower kasanın, içinde 4 adet 5.25", 5'ü gizli 7 adet de 3.5" optik sürücü yuvaları bulunuyor. Bu gizli 3.5" yuvaları, az bir dereceyle dönebiliyor. Bu durum, parçanın önüne monte edilmiş fanı çıkarıp takmamızı ve optik sürücülerin montajını kolaylaştırıyor. Tam vidasız montaj destekleyen kasanın güç kaynağının en son incelediğimiz kasalardaki gibi altta değil de her zamanki yerinde olması da bir diğer memnun eden özelliği.

Şık ve barındırdığı özelliklerle son derece başarılı bir kasa In Win X-Fighter. Şimdiye kadar incelediğimiz kasalardan gönlünüzü kazanan olmadıysa bırakın bir de X-Fighter denesin bunu. Sonrası kısmet artık *(nasıl be?-KA)*.

İNCELEME
Performans: 5
Fiyat: 3
Artılar: Tasarım, teknik özellikler
Eksiler: Yok
Üretim: In Win www.in-win.com.tw
İthalat: Endeks Bilişim www.endeksbilisim.com.tr
Fiyat: 143$ + KDV

Roccat Kone

GÖKKUŞAĞI MÜBAREK -MERT YİĞİT DOĞRU

Roccat'in bu ay ilk incelediğim ürünü olan Valo ile aramız pek iyi olmadığından dolayı, inceleyeceğim ürünler arasında Roccat imzalı başka birini görünce pek sevindiğimi söyleyemeyeceğim açıkçası. Ama ürünü kutusundan çıkarıp şöyle bir baktığımda ve ardından eve getirip bilgisayarıma bağladığımda gördüm ki, yanılmışım. Hem de nasıl.

Spot biraz olumsuz bir yargı oluşturabilir ama aslında övgü niteliğinde. Diğer özelikleri de sıralayacağım birazdan ama benim bu farenin en çok sevdiğim özelliği tamamen kişiselleştirilebilir bu ışık oyunları oldu *(yahu hemen kanıyorsunuz iki renkli bişi gördünüz mü be, aaaaa-KA)*. Şöyle ki, Kone'nin iki yanındaki iki kıvrımlı şeridinde bulunan LED'lere ve sırtında bulunan Roccat amblemine 38 farklı renk atayabiliyor veya ışıkları tamamen kapatabiliyorsunuz. Ya da dilerseniz yanında gelen program vasıtasıyla çeşitli ışık oyunları sergileyebiliyor fare ama benim pek hoşuma gitmedi bu açıkçası. Gün gelir de bu fareden satın alırsam, sanırım şu anda kullandığım gibi kullanacağım. Masamın üzerinde dört farklı gökkuşağı renginde parıldayacak öylece Kone. (Roccat ambleminin ardındaki LED bu şıklığı baltaladığı için kullanmam sanırım). Çok şık gerçekten.

Tabii her şey şıklıkla bitmiyor. Ama Roccat Kone teknik açıdan da profesyonel bir oyuncu faresinin barındırdığı tüm özelliklere, hatta fazlasına sahip. 800-3200 arasındaki 6 kademeli DPI değerlerini farenin sırtında bulunan '+' ve '-' butonlarıyla ayarlıyorsunuz. Tek tuşla ayarlamaktan çok daha kullanışlı. Keşke ürün üzerinde bir de seçili DPI ayarını gösteren bir LED ya da ekran bulunsaymış. Sağlık olsun. 1ms tepki süresine, 1000Hz polling oranına sahip fare, kullanmakta olduğunuz yüzeyi tarayarak otomatik kalibrasyon yapıyor (TCU İzleme Kontrol Ünitesiyle). Böylece her yüzeyde maksimum performansı hedefleyen Roccat Kone'yi diğerlerinden ayıran bir diğer özelliği de 72MHz'lik entegre TurboÇekirdek ünitesi. Fareyle ilgili tüm hesaplamaları ve makroları yöneten bu işlemci, hem ana CPU'nun bu işlerle uğraşmasını önlüyor, hem de bu işlemleri diğer profesyonel farelere göre iki kata kadar hızlı gerçekleştiriyor *(sistem işlemcimin bir işe yaramayan 2 çekirdeği daha varken üstünden yük almasak?-KA)*. 128kb'lık hafızasıyla da 5 farklı profile kaydettiğiniz makrolarınızı her yere götürebildiğiniz farenin ağırlığı da yanında gelen 5, 10, 15 ve 20gr'lık ağırlıklarla değiştirilebiliyor. Kurulum CD'sini de barındıran şık bir kutunun içinde saklanılabilen ağırlıklardan hangisini taktığınızı, yanında gelen programı vasıtasıyla söyleyebiliyor. Bunu da Roccat Kone'nin hoş ayrıntıları hanesine yazıyoruz.

Ürünün malzeme kalitesi üst düzeyde olduğunu hissettiriyor ve kadifemsi bir his bırakan kaplaması da elleri terletmiyor. Kavrayışı da oldukça başarılı olan Kone'nin ergonomik açıdan tek sorunlu yanı, tekerlek ile kablo arasında bulunan tuşa erişim. Aslında çok da büyütülecek bir sorun değil ama yine de basayım derken fare üzerinde kontrolünüzü yitirebiliyorsunuz. Ürün, makro dahil fareyle ilgili yapılabilecek tüm ayarları barındıran bir programla birlikte geliyor. Kullanımı gayet kolay olan bu program sayesinde aynı zamanda farenin firmware güncellemelerini de takip edebiliyorsunuz.

Roccat Valo klavye tercihimi değiştiremedi ama Kone, gönül rahatlığıyla alabileceğim fareler arasına girdi geçen ay incelediğim CM Storm ile birlikte. Benim klavyeyle fare de ne sağlam çıktı arkadaş, bir sebep olsa da değiştirsem artık şunları. Sizin öyle bir sebebiniz varsa durduğunuz kabahat zaten.





İNCELEME
Performans: 5
Fiyat: 4
Artılar: Tasarım, ışık oyunları, üstün teknik özellikler
Eksiler: Şeçili DPI değerini göremiyoruz
Üretim: Roccat www.roccat.org
İthalat: Aral www.aralgame.com
Fiyat: 169,99 (KDV Dahil)

Ezcool H-688

OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ

EZCOOL'DAN BAŞARILI BİR KASA DAHA -MERT YİĞİT DOĞRU

"Daha çok inceleme, daha çok kasa' mantalitesiyle masamın önüne kasaları itinayla yığan Kaan Usta'ya sizin vesilenizle iletiyorum selamımı *(eki eki-KA)*. Gerçi bu kadar atraksiyona girmeye gerek yok, karşı masada zaten kendisi. Neyse işime bakayım ben *(doğru yolu kendi kendine bulmak ne güzel bir hissiyat değil mi?-KA)*. Yeni bir Ezcool kasayla birlikteyiz sevgili Oyungezerler, başarılı da bir ürün. Diyorum ya, kasalar böyle başarılı oldukça incelemekten bir şikâyetim yok, memnunum ustacım (toparlamaya çalışıyorum).

460 x 200 x 440mm middle tower kasanın bir iki kendine has, dikkat çekici özelliği çarptı gözüme ilk bakışta. Birincisi tasarımı. Kasanın ön kapağının uzantısı şeklinde ve arka ayaklara göre bir hayli yüksek olan ön ayaklarıyla H-688'in burnunun havalarda olduğunu söyleyebilirim. Ürünün görseline baktığımda anlayacaksınız ne demek istediğimi. Bu özellik bazılarını rahatsız edebilir ve kasayı itici kılabilir. Ben pek beğenmedim mesela. İkinci kendine has özelliği de yine kasanın tasarımıyla ilgili. Ürünün üstüne yerleştirilmiş firewire, 3 USB ve ses giriş çıkış noktaları 90 derecelik açıyla dönebiliyorlar. Kullanmadığınızda, arka tarafa bakan bağlantı noktaları gözden ırak oluyor böylece. İyi düşünülmüş bir tasarım ayrıntısı.

Piyano siyahı kasanın ön paneli oldukça şık. Sistem açıldığında güç tuşu mavi LED'lerle aydınlanan H-688'in mavi aydınlatmalı şık LED ekranıyla sistem durumunuzu gerçek zamanlı olarak takip edebiliyorsunuz. Yeniden başlatma tuşu ve bir e-SATA girişi de tasarımı bozmamak adına bir kapak altında gizlenmişler. Tüm bu söylediklerim, piyano siyahı kasanın şıklığını ve sadeliğini artıran etmenler.

Arka kısımdaki üç parmak vidayı söküp yan kapağı çıkardığımda kasanın sadeliğinin iç kısımda da devam ettiğini görüyorum. 4 tane 5.25" ve biri dışarıya açılan 6 tane 3.5" optik sürücü bulunan kasa, arka kısmında tek fanla geliyor. Dilerseniz bir fan da yan kapağa monte edebiliyorsunuz. 400W (460W peak) Ezcool marka bir güç kaynağıyla gelen ürün, sonuç olarak ortalama bir oyuncunun isteklerini karşılayabilecek nitelikte. Bir iki fan (ve belki bir güç kaynağı) eklemesiyle üst seviye oyuncuları da memnun edebilecek duruma gelecektir. Son olarak da, kasanın yan kapağında pencere bulunmamasının bazı kullanıcıları rahatsız edebileceğini belirteyim.

H-688 ile kasa konusunda Ezcool'a olan güvenimiz perçinlenmeye başladı. Ortalama bir kullanıcıysanız her şeyiyle size yetecek bir ürün bu. Ufak eklemelerle profesyonel bir oyuncu kasası haline de gelecektir yukarıda söylediğim gibi. Varsa bu aralar bir kasa alma planınız, ekleyin listenize. Ben de incelenmeyi bekleyen diğer kasaya doğru yelken açayım.

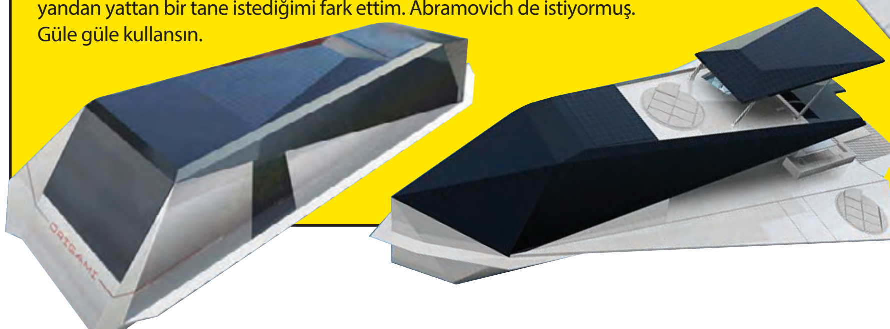
İNCELEME

Performans: 4
Fiyat: 4
Artılar: Sade ve şık piyano siyahı tasarım, dönen bağlantı yuvaları
Eksiler: Yok
Üretim: Ezcool www.ezcool.com.tr
İthalat: Oksyd Bilişim www.oksid.com.tr
Fiyat: 154,75 TL (KDV Dahil)

Origami Yat

ORİGAMİ SANATININ DORUĞA ÇIKTIĞI AN

Bir ara Origami'ye merak salmıştım ama becerememiştim. Youtube'dan videoları izleyip izleyip kağıtları katlamaya çalışırdım ama bir türlü olmazdı. Taşıma suyla değirmen dönmez dememişler boşuna. Tabii bu biraz da benim beceriksizliğimden kaynaklanıyor. Baksanıza elin oğlu Origami sanatından esinlenerek yat bile tasarlamış. Fabio Federici'nin elinden çıkan yat, seyahat esnasında katlanıp kutu gibi bir hal alırken demirlediği sırada açılıyor ve göz alıcı bir yat haline geliyor. Milenyum Tasarım Ödülü'ne layık görülen yatın fiyatının da 7 Milyon $ olacağı tahmin ediliyormuş. Ne diyeyim, bir yandan tasarımcıyı kıskandım, bir yandan yattan bir tane istediğimi fark ettim. Abramovich de istiyormuş. Güle güle kullansın.



ArmorX Mach Extreme MXD3AX23004GK 2x2GB 2300MHz DDR3

HEM SERİN HEM AKILLI -MERT YİĞİT DOĞRU

Yaz aylarında Organize Sanayi sayfalarının takipçilerinin arttığını tahmin edebiliyorum. Hazır çoğu oyungezerin sınav derdi bitmişken anne babalarla yeni bir bilgisayar toplama müzakereleri de başlamıştır diye tahmin ediyorum, hepimizin başına geldi.

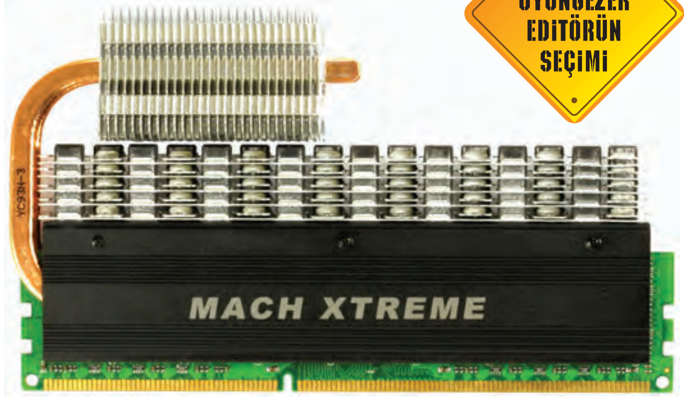
Ürettiği SSD'lerle ve flash disklerle adından söz ettiren Mach Extreme, ArmorX serisiyle bellek piyasasına da adını altın harflerle kazıyacağa benziyor *(altıınsssss-KA)*. İncelenmek üzere gönderilen MXD3AX23004GK modeli, 8-11-8-28 gecikme sürelerine ve 2300MHz saat hızına sahip. Üründe aynı zamanda XMP ile otomatik overclock özelliği de mevcut. Değişik profilleri hafızasında tutup sistemin ihtiyacına göre otomatik olarak bu profiller arasında geçiş yapan bir Intel teknolojisi olan XMP'den daha önce Kaan Usta bahsetmişti hatırlarsanız *(etmiş miyim? Bende de kafa kalmadı be-KA)*.

Yaz ayları geldiğinde sadece sınavlar bitmiyor, aynı zamanda yakıcı sıcaklar da kapıya dayanıyor malumunuz. Bellek yongalarından iki bakır boru vasıtasıyla aldığı ısıyı, modülün üzerinde bulunan kanatlara taşıyan pasif soğutmasıyla terini rahatça atabilen ArmorX, bu konuda da bizi memnun etmeyi başarıyor. 1.65V geriliminde çalışan ve ömür boyu garantiyle gelen ürün, sahip olduğu özelliklerle overclock yapmak isteyenlere istediklerini fazlasıyla veriyor. Tabi bu ürünü seçmeniz için illa overclock yapacak olmanıza da gerek yok. Bir kere takıp uzun bir süre bellek derdinden kurtulabilirsiniz.

Şık soğutucu tasarımıyla kasanızı, performansıyla da sizi şenlendirecek ArmorX Mach Extreme MXD3AX23004GK. Siz de bu yaz yeni bir sistem toplayacaksanız ve overclock konusunda kafam rahat olsun diyorsanız bu ürünü gönül rahatlığıyla önerebilirim *(kasanızın içindeki ürün dizilimini göz önünde bulundurmayı unutmayın, çünkü soğutucular bir hayli yüksek-KA)*.

İNCELEME
Performans: 4
Fiyat: 4
Artılar: Yüksek saat hızları, XMP özelliği, soğutması
Eksiler: Yok
Üretim: Mach Extreme www.mx-technology.com
İthalat: Penta www.penta.com.tr
Fiyat: 228$ + KDV

OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ



Dark NTUS4 Networking USB 2.0 Server

YAZICILAR ÖNDEN -MERT YİĞİT DOĞRU

Son zamanlarda incelediğim In Win kasaların hepsinden memnun kaldım. Organize Sanayi bir tek kötü kasa görmedi In Win'den. Bu ay gelen X-Fighter da bu geleneği bozmamak için savaşıyor adeta (kelime oyunu yaptım evet) *(nasıl yaptın be?-KA)*. Tasarım olarak aşmış bir kasa X-Fighter *(hendek?-KA)*. Hatta şunu rahatlıkla söyleyebilirim ki, Organize Sanayi'ye gelip bir çayımızı içen tüm In Win'ler içinde en şık olanı. Bu şıklığa etki eden faktörler neler diye kendime sorsam ilk başta ön panelde bulunan ve her biri hafif yukarıya bakar şekilde yerleştirilmiş dört adet bal peteği formundaki ızgara derim *(demişşin zaten güzel kardeşim benim, bu sıcaklar hiiiç yaramadı sana. Bir de yağmur yedin üstüne tam oldu-KA)*. Güç tuşu da şimdiye kadar gördüklerimizden biraz farklı ve tasarıma katkısı büyük. Kasanın ön yüzündeki bar üzerinde bulunan şerit şeklindeki tuş, aynı zamanda güç ışığı da. Aynı barın arkasına yerleştirilmiş, ince ve uzun şekliyle görmeden de rahatlıkla kullanabileceğiniz yeniden başlatma tuşu da tasarıma herhangi bir olumsuz etkide bulunmamış oluyor. Son zamanlarda bu yeniden başlatma tuşunu gizleme de moda oldu kasalarda zaten. Kullanılmadığında gözlerden ırak olması hoş elbette. Kabartmalı X-Fighter yazısı, kırmızı petek formundaki ızgaraları ve açılıp kapanabilen koca havalandırma kanatlarıyla kasanın tasarımına son noktayı koyan da yan kapak diyorum ve kendisini çıkarıp kasanın içine dalıyorum. Hah, az daha unutuyordum, kasanın üst kısmında da iki adet e-SATA, bir firewire, iki USB ve ses bağlantıları bulunuyor. Şimdi gönül rahatlığıyla yan kapağı çıkarabilirim artık.

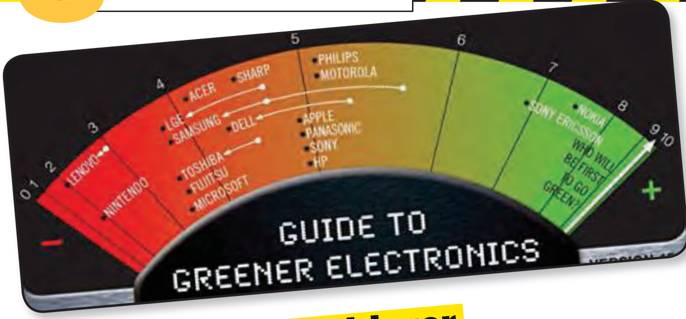
Kapağı çıkardığınızda en çok dikkatinizi çekecek şey 80mm çift fanlı ve ekran kartına denk gelen menteşeli parça. İncelediğim hangi kasada vardı bu özellik? Hah, hatırladım, nisan sayımızdaki L-800. Bu fanların esas amacı ekran kartınızın ısınma sorununu minimuma indirmesi ama fanı 90 derece döndürerek kasanın hava akımına katkı sağlamasına da vesile olabiliyorsunuz. Kasada bulunan her fan, ömrü ilerlediği her dakika sesini daha da yükselteceği için bazı kullanıcılar bu fanlara karşı çıkabilir. Ama durun bir saniye. X-Fighter'ın bu parçası tamamen söküp çıkarılabiliyor ve zaten nefes aldığı ön ızgaralarında toz filtresi bulunuyor. Bu da kasanın fanlarının (bir önde bir arkada 120mm'lik iki fanı daha var X-Fighter'ın) daha geç yaşlanmasını ve seslerini yükseltmelerini ertelemelerini sağlıyor. Aynı zamanda ürünün su soğutma desteği olduğunu ve yan kapakta bulunan hava tahliye borusunu işlemcinizin soğutucusuna göre ayarlayabildiğinizi de ekleyelim.

470 × 240 × 570 mm 8 kiloluk (hey maşallah) midi tower kasanın, içinde 4 adet 5.25", 5'ü gizli 7 adet de 3.5" optik sürücü yuvaları bulunuyor. Bu gizli 3.5" yuvaları, az bir dereceyle dönebiliyor. Bu durum, parçanın önüne monte edilmiş fanı çıkarıp takmamızı ve optik sürücülerin montajını kolaylaştırıyor. Tam vidasız montaj destekleyen kasanın güç kaynağının en son incelediğimiz kasalardaki gibi altta değil de her zamanki yerinde olması da bir diğer memnun eden özelliği.



Şık ve barındırdığı özelliklerle son derece başarılı bir kasa In Win X-Fighter. Şimdiye kadar incelediğimiz kasalardan gönlünüzü kazanan olmadıysa bırakın bir de X-Fighter denesin bunu. Sonrası kısmet artık *(nasıl be?-KA)*.

İNCELEME
Performans: 3
Fiyat: 3
Artılar: Ağ özelliği olmayan ürünlerinizi ağınıza ekleyebilmesi
Eksiler: Bağlı olan bir cihaza, aynı anda sadece tek kullanıcının erişebilmesi
Üretim: Akortek www.akortek.com
Dağıtım: Akortek www.akortek.com
Fiyat: 75$ + KDV



Greenpeace Açıklıyor

ÇEVRECİLİKTE NOKIA BİR NUMARA

Greenpeace, 18 farklı markayı çevreye verdikleri önem doğrultusunda belirledikleri kriterlere göre ele aldığı (cihazların ve ambalajların geri dönüşüme elverişliliği, elektronik çöpler, şirketlerin iklime olan olumlu/olumsuz katkısı gibi) ve üç ayda bir yaptığı araştırmanın sonucunu açıkladı. Resimde görünüyor zaten hangi firmanın nerede olduğu. Başı çeken firmalar Nokia ve Sony Ericsson gördüğünüz üzere. Sonunculuksa ısrarla dünyayı hiçe sayan Nintendo ile Lenovo. Wii, 3DS, ThinkPad, ideapad falan iyi hoş da, diğer yandan da dünyamız yaşanmaz hale geliyor ve bu şirketler sadece izliyorlar. Bize de kendilerine bir çeki düzen vermelerini ummak kalıyor.

Google Windows'u Bırakıyor

WINDOWS'A ELVEDA, MAC OS X'LE LINUX'A MERHABA

Uzun zamandır Çin kaynaklı hacker saldırılarından yakasını kurtaramayan Google, Windows'un yaygın güvenlik açıklarını bahane ederek işletim sistemini kullanmayı kademeli olarak bırakacaklarını açıkladı. Yeni çalışanlara verilecek bilgisayarlar ya Linux tabanlı ya da Mac olacak ve halihazırdaki bilgisayarların Windows işletim sistemleri de yavaş yavaş Linux ile değiştirilecekmiş. Böylece Google maruz kaldığı saldırılardan bir nebze kurtulmayı amaçlıyormuş.



OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ

Aerocool PGS BX-500

BU AYIN OYUNCUSU DA AEROCOOL'DAN -MERT YİĞİT DOĞRU

Oyuncu kasalarının genel özelliği diyebileceğimiz yırtıcı bir tasarıma sahip BX-500. Bu yaz sıcağında kasalarla fazlaca haşır neşir olunca böyle küt diye tasarımdan giriyorum olaya, idare edin. Peki ürünün tasarımını yırtıcı yapan faktörler neler? *(sıcak başına vurmuş iyice Mert'im, ne bu şiddet bu celal?-KA) Mesela* ön yüzünü tamamen kaplayan ve toz filtresi bulunan ızgaralar. Sonrasında, ön kapağın iki yanında boydan boya uzanan zımparalanmış alüminyum barlar ve lüks bir spor otomobilinkini andıran PGS amblemi. Ama en çok da kasanın kırmızı LED'li fanları bu yırtıcılığı artıran. Yine kişisel tercih olacak ama şahsen bayılıyorum siyahla kırmızının bu uyumuna *(bence sıcaktan bayılıyorsun sen, okul da bitti düştün elime artık-KA)*.

Açma kapama ve reset tuşları, 4 USB, firewire, e-SATA ve ses bağlantı noktaları kasanın ön üst yüzünde toplanmış. Fakat açma kapama tuşu haricindekiler bir kapak ardında bulunuyorlar.



Tasarımın bütünlüğü ve sadelik de korunmuş oluyor böylece *(yırtıcı bir sadeliği var yani?-KA)*. Aerocool ayrıca bu kapağın yanına ufak bir göz yerleştirmiş. Telefonunuz ya da kullanmadığınız ufak USB cihazlar için ideal.

480x215x568mm boyutlarındaki geniş enli kasanın içi son derece ferah. Şöyle diyeyim, yerleştiremeyeceğiniz ekran kartı yok bu kasaya. Keşke bir de siyaha boyansaymış içi ama sağlık olsun *(sen fena halde sosyete olmaya başladın bu konularda ama Mert'im-KA)*. Zaten penceresiz yan kapakta bulunan 120 ve 140mm'lik fanlarla uyumlu 4 yuvayı aynı anda kullanırsanız kasanın iç boyasını görmeye pek fırsatınız olmayacak. Bu yuvalarla beraber toplamda 10 adet fan desteği bulunan kasa, iki üstte (140mm), bir önde ve bir tane de arkada (120mm) olmak üzere dört adet fanla geliyor. Geri kalan iki yuvanın biri kasanın tabanında, diğeriyse anakartın arkasında bulunuyor (80mm fan yuvaları). Eğer tüm bu fan yuvalarını kullanırsanız ne yaparsanız yapın, nasıl bir sistem kurarsanız kurun her koşulda kasanızın içi pınarbaşı gibi serin olacaktır. Bu kadar fanın yaratacağı kablo kirliliğini de dert etmenize gerek yok, zira kasaya fanlar için özel yerleştirilmiş güç girişleriyle bu sorun da ortadan kalkıyor. Ön kısımda ve tabandaki fan yuvasında bulunan toz filtreleriyle toz derdini de uzunca bir süre unutabilirsiniz *(diğer bir deyişle, tozdan oluşan halı kasanızın içine serilmiyor, filtreleri temizliyorsunuz onun yerine –KA)*. Yani kasa, fanların getirebileceği tüm olumsuzluklar için bir çözüm sunuyor size. 'Tozla kabloyla hiç uğraşmak istemiyorum, hem o kadar fanın gürültüsünü de çekemem' diyebilecek kullanıcıları da unutmamış ve su soğutma desteğini de ekleyivermiş BX-500'e Aerocool, seçim sizin. Kasanın bir diğer kullanıcı dostu özelliği de diğer bileşenlere ait kabloları bir arada tutmanızı sağlayan klipsler. Böylece kasanızın içi hem derli toplu oluyor, hem de hava akımı daha sağlıklı olmasını sağlıyor.



Biri 3.5" olarak kullanılabilen 5 adet 5.25"lik ve 5 tane de 3.5"lik optik yuvası bulunuyor ürünün. Bu 3.5"lik sürücü yuvaları yan yerleştirilmiş ve çekmece formundalar. Ön fanın arkasında bulundukları için de ısınma gibi bir dertleri de olmuyor buraya yerleştireceğiniz optik sürücülerin. Kasada ısınma derdi olabilecek tek parça güç kaynağı zaten. Oyuncu kasalarında artık bolca karşılaştığımız gibi, BX-500'de de güç kaynağı kasanın alt kısmında bulunuyor. O nedenle güç kaynağının selameti açısından kasanızı kullandığınız zemine dikkat etmenizde fayda var.

Piyasaya birbiri ardına düşen oyuncu kasaları arasında sağlam bir yer edinmeyi başarıyor kendine Aerocool'un bu kasası. Dolayısıyla evet, profesyonel oyuncu kasası unvanını göğsünü gere gere taşıyor BX-500. Son olarak diyeceğim o ki, sisteminizi gönül rahatlığıyla emanet edebilirsiniz kendisine sevgili oyungezerler.

İNCELEME

Performans: 5
Fiyat: 4
Artılar: Soğutma kapasitesi, tasarım, ince detaylar
Eksiler: Güç kaynağının konumu
Üretim: Aerocool www.aerocool.com.tw
İthalat: Akortek www.akortek.com
Fiyat: 169$ + KDV







Edimax WP-S1100 Wireless 802.11n Projector Server

SIK SIK SUNUM YAPANLARA EDIMAX KIYAĞI -MERT YİĞİT DOĞRU

Sunum olayı oldum olası belalım olmuştur. Okuldaki sunumlardan fellik fellik kaçan bir öğrenci olarak, bu ay elime sıkça sunum yapanlara özel bir ürünün düşmesi ironik oldu biraz. Benim gibi Edimax'ın da başarılı sunum yapanlara saygısı olacak ki, WP-S1100 gibi bir ürünle çıktı karşımıza bu ay. Bu, bana sunumu sevdirmek için bir işaret olabilir mi acaba *(sanmıyorum, yalnız mı hissediyorsun kendini çok?-KA)*?

Kutuyu elime ilk kez aldığımda kablosuz bir modem zannettim S1100'ü (sunumlarla ilgili her şeyden kendini soyutlamış alt benlik). Sonrasında gözüm kutunun üzerindeki 'Wireless Projector Server' yazısına ve ürünün özelliklerine takıldı. Kutudakileri çıkarıp masamın üzerine koymak yerine koltuğuma dizdim bu sefer (heheh Kaan usta?)*(hı?-KA)*. WP-S1100, kumandası (ve bir kumanda pili), antenleri, ayakları, ethernet kablosu, kullanım kılavuzu CD'si ve adaptöründen oluşan topluluk koltuk üzerinde yatarken ürünü alıp incelemeye başlamıştım bile.

WP-S1100'ün yegâne görevi bilgisayarınızdaki görüntüyü kablosuz olarak bir projektöre ya da monitöre aktarmak. Bu görevi de ürünün arkasında bulunan HDMI ve VGA bağlantılarıyla yapıyor. Bunlar dışında ayrıca burada güç, ses çıkış ve ethernet bağlantıları, reset tuşu ve bir adet USB girişi bulunuyor. Antenler de buradaki yuvalara monte ediliyor.

Ürünün ön yüzünde de modemlerdekine benzer durum ışıkları ve bunların yanı sıra açma kapama ve WPS tuşları bulunuyor. Aynı zamanda durum ışıklarında da bulunan WPS dışında bize yabancı gelebilecek bir başkası da blackout LED'i. Bunlarda WPS tuşu, WPS destekli bir kablosuz istemcinin ağ anahtarını bilmeden de cihaza bağlanabilmesini sağlarken, LED'i de bizi bu durumdan haberdar ediyor. Blackout da, ekran karartma modunun aktif olduğunu gösteriyor. Yani eğer cihaza bağlı olan monitör ya da projektörde görüntü yoksa, bunun nedeni Blackout'un aktif olması.

Sade bir tasarıma sahip olan WP-S1100 aynı zamanda şık da. Gerçi sunum esnasında projektörle birlikte kullanıldığından bunun pek önemi yok. Bir kere kurmanız yeterli, sonra varlığını unutabilirsiniz. Dört bir yanı küçük ve fazla dikkat çekmeyen havalandırma delikleriyle kaplı üründe bir de fan bulunuyor. Bu fan, üründe bulunan görüntü işlemcisini soğutmaya yarıyor ve sessiz ortamlarda 'ben burdayım' dercesine sesini yükseltiyor. Ama dediğim gibi, WP-S1100'ün yegâne dostu olan projektörün sesi, bu ufak fanınkini bastıracaktır.

Bilgisayara kuracağınız yazılım, ürünün içerisinde geliyor. Bunun artısı da, aynı anda birden çok bilgisayarı bağlarken yazılım kurma derdiyle uğraşmamak. 800x600/1024x768/ 1920x1440 ve Full HD görüntü sunabilen ve MPEG 1/2/4, WMV9 ve h.264 video formatlarını destekleyen ürünün video oynatma kabiliyetleriyse hayli sınırlı. Aynı şekilde kumanda da sunum özelliği düşünülerek tasarlanmış. Yani kısacası ürün 'benim işim sunum arkadaş, gerisine karışmam' diyor. Bu işi gayet iyi yaptığı için de sesimizi çıkaramıyoruz biz de.

Buradan yetkililere sesleniyorum, eğer bizim okul Edimax WP-S1100 projektör sunucularına geçerse sunum yapacağım bundan böyle. Şaka bir yana, Edimax'ın bu ürünü işinin ehli. Sunumlar işinizin bir parçasıysa kesinlikle bir göz atın, beğeneceksiniz.

İNCELEME

Performans: 5
Fiyat: 3
Artılar: Kablosuz bir hayat, oh ne rahat
Eksiler: Video oynatma kabiliyetinin sınırlı olması
Üretim: Edimax www.edimax.com
İthalat: Mascom www.mascom.com
Fiyat: 450,32TL (KDV Dahil)

USB Typewriter

YAZ KIZIM

Eğer siz de artık hiçbir yerde göremediğiniz daktilonun ahenkli tıkırtılarını özleyenlerdenseniz USB'den bilgisayarınıza ya da Mac'inize bağlayabileceğiniz bu daktilo kılığına bürünmüş klavyeleri seveceksiniz. Ama en çok da iPad sahibiyseniz bayılacaksınız çünkü iPad'e daktilo çubuğuna yerleştirilmiş bir kâğıt muamelesi yapan cihazı bu şekilde kullanmak çok daha keyifli görünüyor. Farklı ve hepsi de birbirinden şık USB Typewriter'lar yerine, kendinize güveniyorsanız ve 'kendim pişirir kendim yerim' diyorsanız evinizdeki daktilonuzu bilgisayarınıza uyumlu hale getirecek kiti de satın alabilirsiniz.



Steam Bildiriyor

STEAM OYUNCULARININ DONANIM İSTATİSTİKLERİ

Bildiğiniz üzere Steam, üyelerinin donanımlarını tarayarak kendi çalışmaları ve ürün tavsiyeleri için istatistikler çıkarıyor (en azından artık biliyorsunuz). En son istatistikleri tek tek yazsam bir iki Organize Sanayi sayfasını yiyebileceğimden özet geçiyorum hemen (hızlı okuyunca birbirine giriyor, aman diyeyim). Bu istatistiklere göre %59.11 ile Nvidia ekran kartlarında birinciliği oynarken (ATI %32.98), işlemaaci istatistiklerinde de Intel %72.37 ile zirveyi AMD'ye kaptırmıyor. Hatta %27.63 ile AMD, Intel'in altında ufaktan eziliyor bile diyebiliriz. En yaygın işletim sistemi unvanını da emektar Windows XP 32bit alıyor %36.81 ile. DirectX 11 sestemlerde ATI'ın bariz bir üstünlüğü varken, DX10 sistemler daha çok Nvidia'nın egemenliğinde. Ancak her iki sistemde de ATI birinci sırada bulunuyor (DX10'da 4800 serisi, DX11'de 5800 serisi ile). DX9'da SM3.0 destekli kartlarda ATI ve Nvidia dağılımı eşitliğini korurken birincilik GeForce 7600GT'ye gidiyor. SM2.0 destekli ekran kartlarında birinciliğindeyse sürpriz bir isim, Intel G33/G31 Express bulunuyor. Burada Nvidia'nın esamesi okunmazken kapışma ATI, Intel ve diğer marka GPU'lar arasında oluyor. Son olarak da yaygın RAM kapasitesinin 2.0GB, ses çözümünün de Realtek HD olduğunu söyleyip gideyim ben. İnceleme gibi haber oldu zaten, işler daha da çığırından çıkmasın (tüm istatistikler için Steam'den Stats sekmesini tıklayabilirsiniz).









Lenovo IdeaPad Y560

FİKİR, İLİM, İRFAN VE OYUN BİLGİSAYARI - YİĞİTCAN ERDOĞAN

Buradan teşekkürler mi döşesem yoksa kendi kendime mütevazı bir girişle mi başlasam bilemedim ama bu girişi sevgili Kaan'a ithaf edeceğimden eminim. Kendisi büyük ihtimalle farkında değil ama sayesinde şu gariban kulunuz hayatı çözümledi. Son iki senedir aşırı ısınma problemine sahip dizüstü bilgisayarlar üretmekle meşhur bir firmanın dizüstüsünü ev bellemiş Y.E. (19) isimli şahıs Kaan'ın Oyungezer ofisinde eline tutuşturduğu Lenovo Ideapad Y560'ı görünce ilk başta pek bir sevindi. Fakat söz konusu aleti eve götürüp denemek istediğinde, elindeki en sağlam sistem gereksinimlerine sahip oyun olan Crysis'i yükleyince acı gerçekle yüz yüze kaldı: Lenovo Ideapad Y560 birazcık fazla ısınıyor. Crysis'le 5 dakika geçirdikten sonra kendi kendini kapatacak kadar üstelik.

Şimdi bu benim bahtsız kaderimin bana bir oyunu mu yoksa Ideapad'in bu sürümünün genel bir hatası mı tam bilmiyorum. İnternette geçirdiğim vakitte Ideapad'in Y serisi geniş ekran ürünlerinde bu tür aşırı ısınma problemlerine rastlandığını gördüm, fakat anladığım kadarıyla hiçbir alet benimki kadar şakacı değil. O yüzden de benim tecrübelerim net bir belirleyiciliğe sahip olmayabilir. Yine de kutusundan yepyeni çıkarttığım aletin ilk kurduğum oyunda beş dakika içerisinde kapanması ve fanı dokunulmayacak kadar ısınmaya sevk etmesi huzur verici bir gerçek değil kuşkusuz. Tabii bu noktada bu satırların gereksiz bir sıcaklığa sahip İstanbul'da ve gereksiz bir sıcaklığa erişmeyi başarmış klimasız evimde yazıldığını da söyleyeyim. Daha az sıcaklığa sahip ortamlarda makine muhtemelen daha iyi sonuçlar verecektir. Madem en kötü yanını aradan çıkarttık, göze, kulağa ve bilumum diğer duyumsal organlara hoş gelen bilgisayarımızın diğer özelliklerinden de dem vuralım. Öncelikle estetiği… Y560, Lenovo'nun alışık olduğumuz o asil görüntüsünü miras almış. Kenarlarındaki koyu turuncu çizgilerden üst tarafındaki desenlere, klavye dışı buton ve fonksiyonların alt kısım üzerindeki dağılışından geniş ekranın büyüleyiciliğine kadar modelimiz bu hususta kusursuza neredeyse çok yakın. Bu bağlamda saptayabildiğim tek hata arkadaki demirimsi gudubetler. Makinemizin mükemmele yakın estetiğini mükemmeliyetten alıkoyan tek şey onlar. Yani Y560 bu konuda bizden on üzerinden dokuz buçuk almayı başarıyor.

Bahse değer diğer bir özelliğiyse ses kalitesi. Deneme amacıyla açtığım ve kendi fakir dizüstümün patlamasına sebep olan şarkılar Y560'ın built-in hoparlörlerinden şakıyan bir grup bülbül gibilerdi. Crysis'in hayatta kalabildiği kısa dakikalardaysa patlama seslerinden kurşun seslerine kadar her şey hoparlörden gayet başarılı bir şekilde iletildi. Yani ses departmanında da Y560 en az görünüş estetiği kadar yüksek not almayı bildi. Bu konudaki tek rahatsızlığım alt taraftaki ses ayarlama butonlarına bastığımızda eğer bir oyundaysak oyunun tam ekrandan çıkması. Fakat bu ses kalitesinden ziyade yazılımsal bir hadise olduğundan hoparlörlerin yapabileceği hiç bir şey yok haliyle.



Oyuncu insanlarız, merak ettiğimiz şey ne hoparlörün kalitesi ne de dizüstünün arkasındaki demirimsi zımbırtılar. Bizim aklımızda, cevabını merak ettiğimiz tek bir soru var: Oyun performansı ne alemde? Sırf bunu test etmek için HP dv6000k'mda dokunamadığım Crysis'i tozlu raflardan indirip kurdum ve kaderi yukarıda da defalarca okuduğunuz gibi hüsran oldu. Bu hüsrandan önce yaşanan kısa ve tatlı dakikalarda Crysis en yüksek grafik seviyesinde orta şekerli takılmalarla, eskimiş bilgisayar kullanıcılarının aldırış etmeyeceği bir FPS seviyesiyle ilerleyebiliyordu. Orta seviyedeyse bu takılmalar kolayca görmezden gelinebilir halde, orta-düşükte ise tamamen ortadan kalkmış vaziyetteydi. Özet geçmemiz gerekirse, Crysis'i bu seviyede kaldırarak Y560 şu an piyasada olan çoğu oyunu en az orta seviyede oynatabileceğini, dolayısıyla bir oyun dizüstüsü olarak rüştünü ispat etti.

Isınma problemi beni mi buldu yoksa modelin genel bir hatası mıydı bilmiyorum, Kaan Usta belki de farklı koşullarda bir defa daha deneyerek Y560'ın ismini aklar. Ama benim tecrübe ettiğim alet neredeyse her yönden tatmin edici olmasına rağmen İstanbul'un sıcak buhranına dayanamayarak damağımda nahoş bir tat bırakmaktan öteye gidemedi *(Tuğbek'ten uzun süre sakladım Y560'ı ama sanırım bir an olsun göz ucuyla bakmış olacak ki ısınma problemi yaşanmış anında-KA).*

İNCELEME
Performans: 4
Fiyat: 4
Artılar: Estetik görünüm, kaliteli hoparlörler, yüksek oyun randımanı
Eksiler: Aşırı ısınma
Üretim: Lenovo www.lenovo.com.tr
İthalat: Boğaziçi www.bogazici.com.tr, Indeks www.index.com.tr
Fiyat: 1199$ + KDV

ÖCÜ SANDIĞINIZ GRAFİK AYARLARI

SİSTEMİNİ GÜNCELLEDİN, EH ARTIK TADINI ÇIKART BİRAZ

Sisteminizi toparladınız. Hatta en sevdiğiniz oyunu yüksek performansla oynamak için belli bileşenleri özellikle tercih ettiniz, ekstra para ödediniz. O zaman eskiden dokunmaktan korktuğunuz ayarları da ufaktan kurcalamaya başlayabilirsiniz. Önyargılarınız, eski alışkanlıklarınız üstüne biraz da yeni sistemin heyecanıyla ayarları hiç ellemeden oyuna dalmanıza, 60saniye/kare alıyorum derken kaliteden ödün vermenize gerek yok. Elinizi pek sürmediğiniz ama aslında en genel olan ayarlara artık bulaşmanın vakti gelmiş demektir. Bana bunun için mektup atmanıza bile gerek yoktu aslında.





DOĞAL ÇÖZÜNÜRLÜK

* Birçok oyuncunun performansını artırmak adına ilk ödün verdiği şeydir çözünürlük. Çözünürlüğü düşürmek elbette performansı olumlu yönde etkileyecektir. 1920x1200 çözünürlükte 2304000 piksel görüntüyle boğuşulurken, 1680x1050 çözünürlükte 1764000 pikselle uğraşır. Siz sistemin üstünden yükü alırken görüntü kalitesinden de maksimumda feragat edersiniz. LCD monitörünüz doğal çözünürlüğünde çalıştığınızda, 1:1 oranında çalışmış olursunuz ki, her pikselin bir karşılığı olması daha keskin, daha az kırklara sahip, daha net ve canlı bir görüntü olarak karşınıza çıkar.

* Çözünürlüğü doğal çözünürlüğün altına düşürdüğünüzde görüntü kalitesi düşer. Monitörü, pikselleri uzatması ve genişletmesi için zorlamış olursunuz. Bu durumda görüntü bulanıklaşır ve bozulmalar meydana gelir. Monitörünüzü doğal çözünürlüğünde kullanmanız görüntü kalitenizi olumlu yönde etkileyecektir. Zaten aksi durumda görüntü sizin de tahammül edemeyeceğiniz hale gelecektir.





ANTI-ALIASING

* Bazı şeyler bilgisayarınızın ve ekran kartınızın çok umurunda değildir. Ekrandaki açılı kenarların ve yuvarlak cisimlerin kutu kutu olması sisteminizi rahatsız etmez. Pikselleri kutu kutu üst üste dizerken kaydırarak çiziverir o onları. Anti-aliasing tekniği bu kırılmaları azaltmak için kullanılır. FSAA sistem performansı üstünde ciddi şekilde etkiye sahiptir. Bu yüzden 2x örneklemeyle başlayıp, kademe kademe artırarak sisteminizin kaldırabileceği AA değerini bulmalısınız. Saniye kare oranını bir iki düşürüp görüntü kalitesini ciddi şekilde artırabilirsiniz. FSAA, oyunların bir kısmında performansınızı ciddi şekilde baltalayabilir. Oyunun optimizasyonuna da bağlı elbette. Örneğin Aion'a gelen son yamadan sonra FSAA açıkken daha az kasar oldu oyun. Şaka gibi.

* FSAA'yı açmadan aradaki farkı (özellikle sürekli ya da uzun süredir oynadığınız oyunlarda) anlama şansınız pek yok. O yüzden cesaretinizi toplayın ve deneyin. Bakalım ne kadar değişecek görüntü. Kırılıp kayan kenarlar, yuvarlak olmayan daireler ortadan kalkınca görüntü bir hayli değişecek karşınızda. Ekran kartınıza fazladan bindireceğiniz yükün karşılığını alacaksınız. "Aman sakın FSAA açma, kasar kalır bilgisayarın" diyen arkadaşınız yüzünden yeni sisteminizden faydalanamadığınızı görüp hayıflanabilirsiniz.

DOSYA

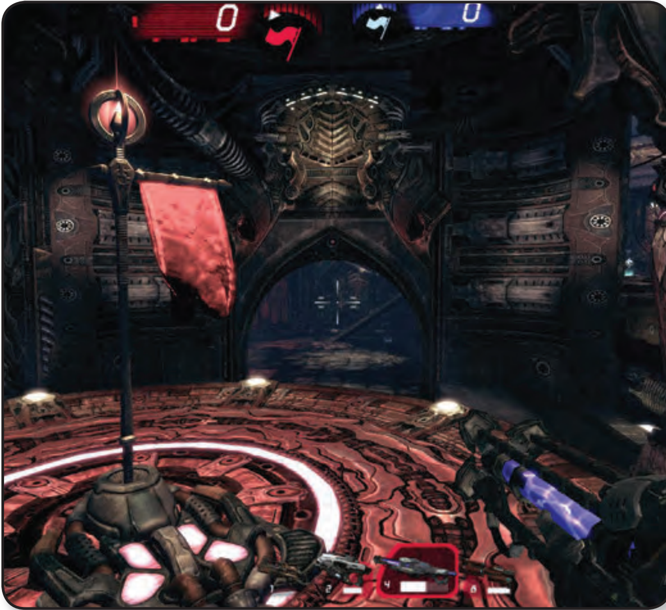




ANISTROPIC FILTER

* Oyun oynarken uzaktaki cisimlerle pek ilgilenmeyiz. Daha yakınımızda dikkatimizi dağıtacak bir şeyler her daim vardır. Kimi oyunlardaysa her şeye hakim olmanız gerekir. Hem tüm araziyi görebilmeli hem de uzaktan gelecek tehlikelerden haberdar olabilmelisinizdir. Bu ikisi umurunuzda olmasa dahi bu filtrenin açık olması görselliğe ciddi şekilde katkıda bulunacaktır. FSAA kadar sistemi de zorlamaz. Zaten olayı uzaktaki cisimlerin daha detaylı çizilmesini sağlamaktır. Böylece uzaktan gördüğünüz binalar boş ve tek renk kutulara, otlaklar yeşil düzlüklere, birimler ve karakterler de şekilsiz ucubelere benzemezler.

* Filtreyi açtığımızda uzaktaki cisimler şekillerini geri kazanıyor ve anlaşılır hale geliyorlar. Resmi tamamladıkları gibi eğer öyle bir ortamdaysak olan biten hakkında bilgi de veriyorlar. Özellikle DVO oynarken sinir olduğum uzaktaki cisimlerin AF kapalıyken belli bir mesafede tamamen yok olması sorunu da böylece ortadan kalkıyor. Sistem performansı üstündeki etkisi de elbette sistemine ve oynadığınız oyuna göre değişkenlik gösterirken, minimumda kalıyor. Keyfimizi kaçırmıyor.





DETAY SEVİYESİ

* Detay seviyesinden kastım "texture quality". Genel ve yanlış kanı, detay seviyesini düşürerek sistem performansının artırılabileceği yönündedir. Ancak detay seviyesinin yeni nesil ekran kartları üstünde pek fazla etkisi yoktur. Detay seviyesiyle oynarken donanım olarak bizi ilgilendiren ekran kartımızın sahip olduğu bellek miktarıdır. Belleklerle ilgili testimizde bellek miktarının etkilerinden bahsetmiştik. Kaplamaları bir kez belleğe aldıktan sonra bu ayarın performansa etkisi minimumda olacaktır.

* Detay seviyesini aşağıya çektiğimizde, aklımızı başımızdan alması muhtemel birçok şeyden vazgeçmiş oluruz. Verilen emek çöpe gittiği gibi, videolarda ağzımız açık izlediğimiz oyunların grafikleri de o kadar etkileyici değildir artık. Düşük detaylı kaplamalar ve ortamlar, atmosferi de alıp götürecektir yanında. Pek fark etmesek dahi bütünleyici öğelerin başında gelir detay seviyesi.





GÖLGELENDİRME

* Atmosferi artı yönde etkileyen oyunun derinliğini artıran gölgelendirme efektlerini açıp kapamak da büyük bir dert olabilir. Oyundan aldığınız zevki artırırken ekran kartınızın kasım kasım kasılmasına neden olabilir. Performans üstünde ciddi etkisi vardır. Dinamik ışıklandırma ve gölgeler, mecbur kaldığımızda ilk kısmamız gereken ayarların başında gelir. Kişisel tercih olarak ya tamamen açtığım ya da tamamen kapattığım gölgeler, iki arada bir derede kullanmaya kalktığınızda genellikle her şeyi olduğundan daha çirkin gösterir.

* DVO'larda gölgeleri açmak atmosfere katkı sağlasa da ekranda çok fazla karakter olduğunda performansı ciddi şekilde düşürüyor. Ancak özellikle karanlık, gölgeler ve ışıklandırma üstüne kurulu oyunlarda gölgelerden sıyrılmak, yaşayabileceğimiz en büyük kayıpların başında geliyor. Sadece gölgeler için de ekran kartımıza fazladan birkaç yüz dolar harcamamız da söz konusu değil. Keşke olabilse. İki ucu aynı olan durumlardan kısaca.





V-SYNC

* Gelelim en çok sorduğunuz mevzuya. Yahu ekranda olup bitiyor olay zaten, nasıl kaçırıyorsunuz bunu? Dikey senkronizasyon olarak çevirebileceğimiz V-Sync, ekran kartınızla görüntü biriminizin tazeleme oranını senkronize eder. Yani monitörünüzün tazelemesi 60Hz'se saniye kare oranını da 60'ta sabitler. Bu ekran kartını baskı altına alma durumunun bazı artıları ve eksileri mevcut elbette. Performansınızı artırmak için V-Sync'i kapatmanız daha akıl kârı olacaktır. Ancak bu durumda da sisteminize ve performansınıza bağlı olarak "tearing" adını verdiğimiz dalgalanma olabilir. Sıralanamayan 2 karenin aynı anda belirmesinden doğan bu sorun can sıkıcı olabilir.

* V-Sync'i açtığımızda "tearing" sorunuyla karşılaşmayız. Ancak 60Hz bir panel kullanıyorsanız, saniye kare oranlarınız sınırlandırılacak ve 30FPS'ye razı halde bulabileceksiniz kendinizi. Performans olarak oynanabilir, kabul edilebilir aralıkta kalsa dahi V-Sync kapalıyken olduğu kadar akıcı bir oyun deneyimi olamayacaktır.



USTANIN TAVSİYESİ

YAPTIĞIMI DEĞİL, DEDİĞİMİ YAP!













Evet, ben bütün hayatımı bilgisayar başında geçiriyor olabilirim. Dışarıya pek çıkmıyor, arabam olduğu sürece ev ile ofis arasında mekik dokuyor olabilirim. Düzenli uyumuyor, düzenli yemek yemiyor da olabilirim. Sürekli aynı şeylerle uğraşmaktan ofis körlüğü de yaşıyor olabilirim. Yataktan kalkıp el, yüz, diş faslının hemen ardından bilgisayarın başına çöküyor, belimin haftalarca ağrımasına neden oluyor olabilirim. Uzun saatler çalışıp eve geç gittikten sonra, bilgisayarın başına çöküp bir iki saat de Aion oynuyor olabilirim. Ama ben bunları yapıyorum diye sizin de yapmanız gerekmiyor elbette. Hatta bu kötü örnekten ders çıkartıp hayatınızı düzene sokmanız gerekiyor acilen.

İlk söyleyeceğim zaten çok anlaşılır bir şey. Dışarı çıkın. Bakın bir sürü festival, konser var bugünlerde. Yürüyüş yapın, koşun, spor yapın. Bilgisayarınızı unutmayın elbette. Ama günlük programınızı bilgisayarınıza göre yapmayın. Ya da benim gibi bilgisayarın başında oturun tüm gün. Yıllarca spor yapmış olmanıza rağmen sırtınız beliniz kopsun. Ben inatla oturacağım derseniz, en azından onu da adabına göre yapın. Öncelikle bilgisayar başında dik oturmaya özen gösterin. Koltuğunuzun ucuna oturmayın. Dik bir konumda, sırtınızı yaslayabileceğiniz kadar geriye oturun. İki tabanınız da yere tam olarak bassın. Koltuğunuzun sırtını 100-110 derecelik bir açıya ayarlayın. Yüksekliği ayarlarken dizlerinizin kalçanızdan çok hafif aşağıda kalmasına özen gösterin. Klavyenizi gövdenize göre ortalayın ve kendinize mümkün olduğu kadar yakın konumlandırın. Klavyenin yüksekliğini bileklerinizi ve omuzlarınızı rahat bırakabileceğiniz şekilde ayarlayın. Bileklerinizi masaya koymadan klavyenizi kullanmayı başardığınız andan itibaren, yarı yolu geçtik demektir.

BEL, SIRT, KARIN AĞRILARINA PEK DE KESİN OLMAYAN ÇÖZÜM

Sinan kızmıyorsun di mi? Senin hayatı kolaylaştırma rehberlerine benzedi ufaktan. Ama bak sen anlatmamıştın nasıl egzersiz yapılacağını bilgisayar başında. Ondan da bahsediyorum ben işte, hıh. Arkadaşlar yarım saatte bir bilgisayar başından kalkın dolaşın muhabbetini bilmeyeniniz yok. Bence kalkın gidin birkaç saat dolaşın hatta. Uzun bir yürüyüş yapın. Dışarıda bir şeyler yiyin. Bir süredir görüşmeyi ertelediğiniz arkadaşlarınızla buluşun falan. Yok ben her şeyi bilgisayara çakılı yapacağım diyorsanız, o zaman boyun ve omuzlardan başlayın çalışmaya. İşin kolayına kaçmak isteyenler masaj yapacak bir arkadaş edinsinler acilen. Başınızı ileri, geri, sağa sola yatırarak boynunuzu esnetin. Daha sonra başınızla sağa ve sola daireler çizerek boynunuzun iyice gevşemesini sağlayın. Omuzlarınızla da aynı şekilde daireler çizin ve saatlerdir aynı pozisyonda oturmanın verdiği uyuşukluktan sıyrılana kadar devam edin. El ve ayak bileklerinizle de aynı egzersizi yapabilirsiniz oturduğunuz yerde. Omuz ve sırt için diğer enteresan bir teknik: Kollarınızı iki yana açıp masanızı iki taraftan kavrayın ve sırtınızı gerip, gevşetin. Uzun süre bilgisayar başında oturduğunuzda farkında olmadan kambur durmaya başladığınız için sırtınız kadar göğsünüz de ağrıyacak, sıkışacaktır. Bunun önüne geçmek için, belli aralıklarla kollarınızı iki yana doğru açın. Sonra birini kucaklayacakmış gibi hafifçe ileri doğru dirseklerinizden kırın. Arkaya doğru esnetmeyi de unutmayın arada. Karın kaslarınızı da arada sıkıp bırakın. Bacaklarınızı esnetmek için kalkıp dolanmanız şart haliyle. Oturduğunuz yerde kaslarınızı sıkıp bırakabilir, kaslarınız yorulana kadar bu egzersizi tekrarlayabilirsiniz. 10 dakika da bir tekrar etmenizde fayda var. Çok oturan orta yaşlı kullanıcılarda varislerin oluşmasını yavaşlatacak bir egzersiz kendileri.

Ya da alayını boş verin. Alın derginizi çıkın kırlara, bahçelere. Uzanın çimlere. Rahat rahat okuyun. Sonra uzaklara bakın gözler dinlensin. Hoş dışarıda yağmur yağıyor ben bunları söylerken ama sonsuza kadar yağamaz ya *(ne sıkılmış ustam be-MYD)* (bana parantez ha?-KA) *(n'oluyo burda? -Serp.)*.

PAZAR YERİ



BİR CETVEL, BİR PERGEL, BİR DE İŞLEMCİ ALACAĞIM

-Oğlum!
-Efendim Usta?
-Şu camı kapatıver soğudu hava!
-Tamam Usta!
-Oğlum!
-Efendim Usta?
-Şu tezgâhın üstünü toparlayıver, takımları yerlerine koyuver.
-Tamamdır Usta!
-Oğlum!
-Efendim Usta
-Bir çay kap gel, kendine de al.
-Tamam Ustam!
-Oğlum!
-Efendim Usta!
-Az yavaş yap şu işleri rüzgâr yapıyorsun!
-Tamam Usta!
-Pazara da sen git bu ay!
-Gittim Usta!

Valla çok mert, yiğit, doğru çocuk şu Mert Yiğit Doğru. Her şeye yetişiyor. Bu ay pazara da onu yolladık. Ama pek yeni bir şeyle dönemedi. Nvidia'nın yeni ekran kartlarını halen bekliyoruz teste. Bu arada giriş ve orta seviyesi kartları da yoldaymış. Piyasa güzel bir dalgalanır. Doların anlık iniş çıkışı fiyatları çok sarsmış görünmüyor. Yaz rehavetinin piyasaya çöktüğünün de farkındayız diğer yandan. Piyasa ölgün ve bir hayli gerilemiş durumda. Sınavdı, tatildi muhabbetleri bitince hareketlenecektir yeniden. Bekliyoruz.

	Ekonomik			İdeal			Süper		
İşlemci	AMD Phenom II X3 720			Intel Core i5 750			Intel Core i7 Extreme 965		
	-	(g) 154$	-	(j) 208$	(m) 209$	(k) 216$	(j) 1122$		
Anakart	Biostar TA790GX A3+			Asus P7P55D			Asus Rampage II Extreme		
	(p) 111$	-	(b) 122$	(o) 137$	(m) 149$	(g) 171$	-	(b) 570$	-
Bellek	TEAM Xtreem Low Voltage 4 GB (2048 x 2) DDR3 1600 MHZ RAM CL7			TEAM Xtreem Low Voltage 4 GB (2048 x 2) DDR3 1600 MHZ RAM CL7			TEAM XTREEM 6GB DDR3 2000MHZ 3x2GB kit		
	(m) 166$	(a) 168$	(o) 174$	(m) 166$	(a) 168$	(o) 174$	(m) 272$	(a) 285$	(f) 290$
Ekran Kartı	ATI Radeon HD 5750			ATI Radeon HD 5770			ATI Radeon HD 5970		
	(o) 135$	(h) 137$	(j) 141$	(c) 177$	(o) 192$	(b) 199$	(k) 663$	(l) 667$	(m) 675$
Sabit-Disk	Samsung 500GB Sata2 16MB			Samsung 750GB Sata2 32MB			2xSeagate 2TB Sata2 32MB (Raid)		
	(p) 44$	(f) 45$	(o) 47$	(f) 66$	(o) 67$	(j) 69$	(k) 280$	(m) 292$	(f) 294$
Optik Sürücü	Samsung 22X DVD-RW Writer			Samsung 22X DVD-RW Writer			Asus BC-1205PT Blu-Ray Combo		
	-	(p) 20$	-	-	(p) 20$	-	-	(k) 169$	-
Ses Kartı	Onboard			Onboard			Onboard		
	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Güç Kaynağı	High Power 460watt High Performance			OCZ StealthXstream 600watt			High Power 1000watt Absolute		
	-	(b) 58$	-	(a) 91$	(o) 95$	(k) 97$	(l) 180$	(m) 189$	(o) 199$
Kasa	Cooler Master SE-335-KWN1			Thermaltake M9D			THERMALTAKE ARMOR VH8000BWS		
	(p) 60$	(g)64$	(m) 65$	-	(l) 108$	-	-	(m) 159$	-
Toplam Fiyat	Min -$			Min -$			Min -$		
	Max -$			Max -$			Max -$		

Buradaki fiyatlar aşağıdaki mağazalardan derlenmiştir. Her bir fiyatın yanında hangi mağazadan alındığını gösteren kod harfini bulabilirsiniz. Fiyatlara KDV dahil değildir.

Mağaza indeksi: **(a)** Eksen **(b)** Vatan **(c)** Bimeks **(d)** Teknosa **(e)** HepsiBurada **(f)** Eksa **(g)** Gold **(h)** Pc Depo **(i)** Akortek **(j)** Gigatek **(k)** Firebal **(l)** Inventus **(m)** Nova **(n)** Ekonomik Ticaret **(o)** Sanal Marketim **(p)** Hızlıal

Ses Sistemi	Kulaklık		2.1 Hoparlör		5.1 Hoparlör	
Alt Seviye	Sennheiser PC151		Altec Lansing BXR1121		Logitech X530	
	(k) 135$	(o) 136$	-	-	(p) 77$	(o) 89$
Üst Seviye	Sennheiser PC350		Logitech Z4		Logitech Z-5500	
	(c) 64$	-	(o) 147$		(o) 435$	(g) 548$

Fare Klavye	Fare		Klavye	
Alt Seviye	A4 Tech XL-740K Oscar		A4 Tech X7-G800MU	
	(o) 27$	(m) 27$	(j) 19$	(f) 22$
Üst Seviye	-		Logitech G15	
	-		(o) 73$	(k) 75$

Monitör	17"		19"		22"		24"	
Alt Seviye	-		-		Samsung P2250		Samsung 2494HS	
	-		-	-	(j) 221$	(m) 225$	(g) 358$	
Üst Seviye	-		-		-		-	
	-	-	-	-	-	-	-	

TAMİR ATÖLYESİ



Bir garip oldu buralar. İçim gibi karanlık gökyüzü. Bir türlü kuruyamadı pencerenin pervazı. Hava, uyku havası olmakla sıkıntılı bir hava olmak arasında gidip geliyor. Yağ yağmur yağ. Posta kutuma bakıp avunabiliyorum bu ay en azından. Tek problemi, sorunu olan ben değilim. Ve en azından birilerinin sorunlarını çözmek konusunda bu ay yardımcı olabileceğim. Evet, iyi bir şey bu.

CANAVAR DİZÜSTÜ

S Herkese merhaba
Çıkardığınız dergi ve başardıklarınızdan dolayı size bir kez daha teşekkür ediyor, bu durumun uzun yıllar bu şekilde sürmesini temenni edip, sorularıma geçiyorum.
Malum sınav döneminde ben de LYS sınavlarına katılıyorum (kodlamayın sınav isimlerini ne olur, kafam allak bullak oldu-KA). İlkini başarıyla atlattım (büyük geçmiş olsun-KA). Bir tek son sınav kaldı. Her şeyden kurtulmaya bu kadar az zaman kalmışken, yavaş yavaş yeni bilgisayar hayalleri kurmaya da başladım. Bu bağlamda yaptığım araştırmalarda en çok Monster marka dizüstü bilgisayarlar hoşuma gitti. Tabii ki bu bilgisayarların fiyatı biraz pahalı. Ekran kartıyla, işlemcisiyle, her parçasıyla üst düzey özellikler taşıyan dizüstü bilgisayarlardan hangisini önerebilirsiniz? Bu tür dizüstü bilgisayarlarda genellikle ATI'nin DirectX11 destekli ekran kartlarıyla, Nvidia'nın DirectX11 desteklemeyen ekran kartları kullanılıyor. Bir sistem aldım mı uzun süre idare etmesini istiyorum. Bundan dolayı DirectX11 özelliği olan ATI kullanan sistemleri seçmek mi daha mantıklı? DirectX11 o kadar fark ediyor mu?
Soruların yeri ters oldu ama umarım söylemek istediklerimi aktarabilmişimdir. Cevabınız için şimdiden teşekkürler.
Utku ÖZGÜR

C Hoş geldin Özgür. "Yazdan kalma bu günde" klişesini "kıştan kalma bu günde" diyerek değiştirirken güzel dileklerin için teşekkür ederim. Sınav muhabbetine girmiyorum bile. Herkesin yeteri kadar midesi bulandı zaten mevzudan. Allah kolaylık versin, dilediğin gibi olsun diyorum. Soruna gelince, Monster ürünlerinin bileşenleri genellikle en hızlı ve en iyi ürünlerden seçiliyor. Ancak bileşenleri nasıl bir araya getirdiğiniz de önemli. Fiyat performans olarak beni hiç tatmin etmediğini söyleyebilirim. Şu anda piyasada bulunmasa da son zamanlarda elime geçen en iyi dizüstü bilgisayar Asus G60J'ydi. Aynı serinin yeni modellerine bak mutlaka. Ayrıca Alienware piyasada artık biliyorsun. Best Buy'larda bulabilirsin. İstanbuldaysan www.gameekstra.com'a bak bir. Alienware ürünlerinin satışı yapılıyor. DirectX11 sorunun cevabıysa, "evet" o kadar fark ediyor. Nvidia, ATI seçimi sana kalmış elbette. Fermi kullanan, yani DirectX11 destekli ekran kartına sahip dizüstü sistemleri sen bu satırları okurken piyasaya düşmüş olacak. Soruların yeri filan önemli değil. Siz yeter ki bir şeyler sorun. Ben teşekkür ederim. Görüşmek üzere. Saygılar, sevgiler.

EKONOMİK SİSTEM

S Merhaba Kaan Abi. Biliyorum sistem toplama ile ilgili soruları sevmiyorsun. O yüzden biraz sohbet edelim seninle *(merak ettim bakalım ne konuşacağız-KA)*. Abi (abi diyorum çünkü daha 17 yaşındayım) bende Oyungezerin tüm sayıları var *(bende de var, ne kadar çok ortak yönümüz varmış-KA)*. Biri hariç *(tüh-KA)*. O da ilk sayı. Aslında Oyungezer'e başlamamda (ne bu alkol mü? Ha ha senden önce kendi mesajıma yorum yaptım) koleksiyonculuk ruhunun etkisi olduğunu söyleyebilirim. Çünkü derginin şans eseri ikinci sayısını aldığımda (bayideki adam önermişti, ücret falan mı veriyorsunuz?)*(30 küsür sayı aldıktan sonra eminim bu sorunun cevabını biliyorsundur-KA)* bunu biriktirirsem iyi bir koleksiyonum olacağını düşündüm. Galiba artık dergilerin sayılarını tek tek filan vermiyorsunuz *(bence sen dergiyi takip etmeyi bırakmışsın ya da dikkat etmiyorsun. Eski sayı istek formu var yahu-KA)*. Ayrıca benim ne banka hesabım ne de kredi kartım var ödeme yapabilmek için. *(ha forumu gördün, karta hesaba falan ihtiyacın yok ki zaten. Gidiyorsun bankaya şu hesaba havale yapacağım diyorsun, o kadar-KA)*. Bunun için bir çare yok mu ya? Koleksiyonumun en önemli sayısı eksik. Artık sorularıma geçebilirim her halde *(eh bunlar da soruydu baya baya zaten-KA)*.

Abi benim 1200TL civarı ayırabileceğim para var. Bu yüzden ekonomik sistemi toplamayı düşünüyorum. Ancak ekonomik sistemde birkaç değişiklik yapmaya karar verdim. İlki ATI Radeon HD 5770 yerine 5770 almayı düşünüyorum. Acaba uyum sorunu olur mu? İkinci şeyse kasa konusunda kararsız kaldım. Şık görünümlü ancak ekonomik bir kasa istiyorum. Mert Yiğit'in incelediği Ezcool H-996 gözüme güzel gözüktü. Herhalde bu kasayı alırsam fazladan fan taktırmama gerek kalmaz değil mi? Eğer mümkünse sen bana bunun yerine fazladan güç kaynağı ve fan gerektirmeyen, şık fakat ekonomik bir kasa önerebilir misin? Yoksa illa güç kaynağı almalı mıyım? Bütçemin bir parçasını güç kaynağına ayırmak istemiyorum açıkçası.
Sorularım bu kadar. Dergide yayınlamana gerek yok. Sen sadece cevaplayıp geri yollasan benim için yeterli. Sence artık atölyeden biraz çıkıp gezme zamanı gelmedi mi? 32 ayı aşkın süredir o atölyeden dışarı çıkmadın. Artık çık biraz gez bence. Bizim gibi okurlarla o kadar uğraşmana gerek yok. Hadi sağlıcakla kal.
Muhammed APAYDIN

C Selamlar Muhammed. Ne bolmuş muhabbetin. Haklısın dışarı çıkıp gezmek lazım. Ama iş güç bitmiyor. Hem ben ilgilenemesem kim ilgilenecek sizlerle yahu? Ekran kartını değiştirmen durumunda bir uyumsuzluk söz konusu olmaz elbette, dert değil. Yanlış hatırlamıyorsam bahsettiğin kasanın üzerinde 420W bir güç kaynağı olacak. Mevcut sistem bileşenleri için yeterli olacaktır. Ya da ekonomik sistemdeki ikiliye başvurabilirsin. Akortek web sitesinden (www.akortek.com) aerocool modellerine de bak bir. In win'in de yakın zamanda şık modellerini inceledik. Bütçenin hem düzgün bir kasaya hem de güç kaynağına yetiyor olması gerekli. Herhangi bir kasa alman durumunda yanında gelecek güç kaynağının kalitesinden de emin olamazsın. Genelde pek kale alınmayan kasa güç kaynağı ikilisi aslında önemli. Şebeke elektriğinin dalgalanmalarından seni koruyan başka bir şey yok çünkü. Fan konusunda da incelediğimiz kasaların tamamı yeterli sayıda fanla geliyor. Zaten bir giriş bir de çıkış fanı olması, kasa içindeki kabloları düzenlediğin sürece sağlıklı bir hava akımı yaratmak için yeterli. Yine yağmur yağıyor İstanbul'da Muhammed, sen kasa, fan vs diyorsun. Çıkacağım gezeceğim ama olmuyor işte. İçimi gördükçe kararıyor şehrin içi de.

SIYIRMAK ÜZEREYİM

S Öncelikle selamlarımı sunar, sonrasında değerli vaktinizi daha fazla işgal etmeden direkt soruma geçiyorum.
Bilgisayarımda birkaç gündür ilginç bir şekilde donma problemi var. Şöyle ki; bilgisayarı açıyorum 10 dakika kadar sonra kilitleniyor ve bir daha asla düzelmiyor. Ardından bilgisayara reset attığımda açılırken monitörün ışığı maviden sarıya dönüşüyor ve görüntü gelmiyor. Kapatıp açıyorum görüntü hiçbir şekilde gelmiyor. Ekstra olarak açılırken kasadan her zaman gelen "dıng" benzeri (tam olarak böyle olmasa da az çok benzedi sanırım) ses maalesef çıkmıyor. Bilgisayarı 1 saat kadar elektrikten çekip sonrasında tekrardan açınca görüntü geliyor, PC açılıyor ama 10 dakika sonra tekrar kilitleniyor. En son 2 saat önce mavi ekran hatası verdi ve ardından siyah ekranda şöyle bir hata ile karşılaştım, orada kaldı: "113-00sc5h04 - 30R - HT X1650PRO (RV535XT) DDR2 DLDVI - I/TV/C" (X1650PRO ekran kartımın modeli, bu ilgimi çekmedi değil). Evet, artık kangren olmama neden olan bu hata için güzel derginizin, kıdemli donanım servisinden yardım talep ediyorum. Ne yapmalıyım? Açık konuşursanız sevinirim. Çeşitli yöntemler önermeniz beni kat be kat memnun eder. Şimdiden teşekkürlerimi sunuyorum, iyi çalışmalar.
Oğuzhan ÖZBEY

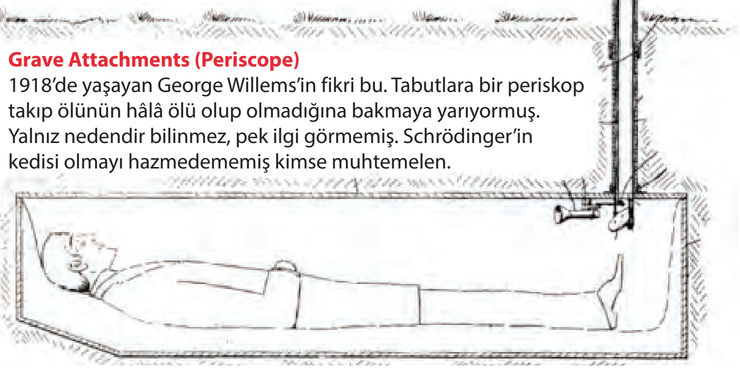
C Selamlar Oğuzhan
Sıyırma bir şeyleri akşam akşam. Bak hava da kapadı zaten, ortam iyice sıkıntılı. Günler de kısalıyor. Bilgisayarını bir saat kapalı bıraktıktan sonra tekrar açılıyorsa düzgünce ve 10 dakika sonrasında kapanıyorsa 2 sorunun olabilir. Birincisi, ciddi bir ısınma problemin olabilir. Ekran

kartın ya da işlemcin ciddi şekilde ısınıyordur, soğumaya bıraktığında bir süre düzgün çalışıyordur. Fanları bir kontrol et. Hepsinin çalıştığından, kasanın içinde tozdan bir halı olmadığından emin ol. Aklıma gelen ikinci şeyse, güç kaynağında ya da anakartında bir sorun olması. Bu ikisinden birinde kondansatörlerden biri ya da birkaçı şişmiş olabilir. Kasanı toprakla öncelikle ve topraklı priz kullandığından emin ol. Eş, dost, arkadaştan başka bir güç kaynağı alıp sistemine tak ve bir deneme yap. Ekran kartınla ilgili hatanın sebebi de bunlardan biri olabilir. Ekran kartını da değiştirip dene. Böylece sorunun ne olduğu ortaya kendiliğinden çıkacaktır. Baktın olmadı bir posta daha atıver bakalım, neler neler olacak?

Bir ayın daha sonu geldi. Bu ay geçen ayki kadar yalnız kalmadım, ne mutlu. Sıkılmayın, çekinmeyin, cevap geç geldi diye üzülmeyin, derdinizi tasanızı donanim@oyungezer.com.tr adresine gönderin. Her sorununuzu çözemesek bile, orada olduğunuzu bilmek dahi iyi hissetmemizi sağlıyor. Kalın sağlıcakla.

SANAYİ DEVRİMİ

İnsanların aklına türlü şeyler geliyor. Aklına her geleni müthiş bir buluş sanan bazı aklı evveller üşenmeden yapıyorlar icatlarını. Allah hepsinden razı olsun, Sanayi Devrimi onlar sayesinde var. Ömür yetse, imkan olsa da tüm bu icatları bir müzede toplasak, nasıl büyük bir hizmet yapmış oluruz mizah dünyasına, düşünemiyorum bile. En azından bu icatlar için harcanan para, zaman, kaynaklar boşa gitmemiş olurdu. İyi eğlenceler Organize Sanayi sakinleri.

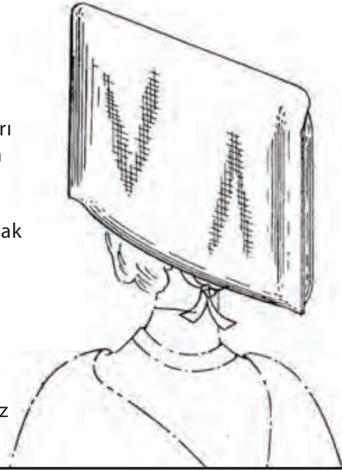


Grave Attachments (Periscope)
1918'de yaşayan George Willems'in fikri bu. Tabutlara bir periskop takıp ölünün hâlâ ölü olup olmadığına bakmaya yarıyormuş. Yalnız nedendir bilinmez, pek ilgi görmemiş. Schrödinger'in kedisi olmayı hazmedememiş kimse muhtemelen.

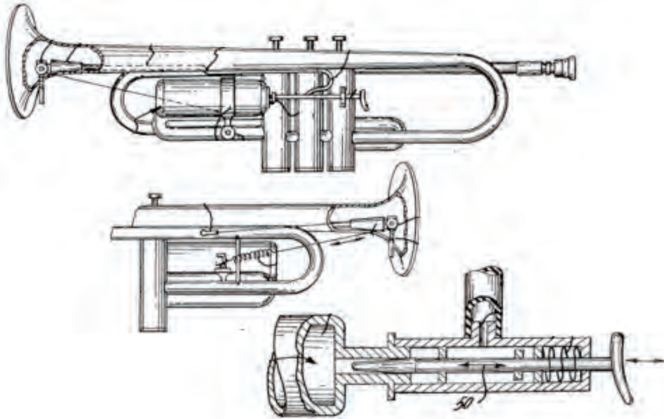
Bird Trap and Cat Feeder
Bunun patentini alan Leo O. Voelker hayvanların dostu mu düşmanı mı anlayamadım. Anlaşılan tek şey kedilere karşı bir merhamet duyuyor olduğu. Tuzağa düşüp yağmur borusundan giren ve boruya bağlı kafeste mahsur kalan kuşları kedilere yem eden icadına bakılırsa, kuşları pek sevmediğini de anlayabiliyoruz gerçi.



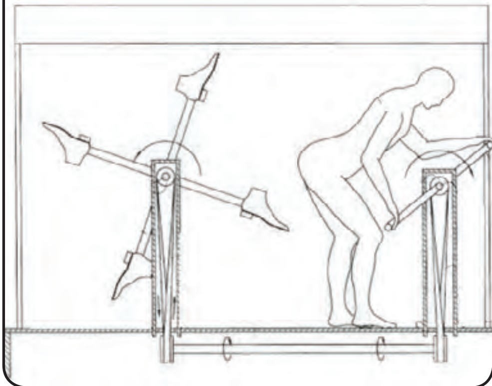
Combination Pillow and Crash Helmet
Bu da uçak kazalarında hayatınızı kurtarmayı amaçlayan yarı yastık yarı kask. Başınız sıkıştığında başvurabiliyorsunuz kendisine. Ya da dur bir dakika, başınızı sıkıştırarak başvuruyorsunuz. İkiye ayrılan yastık kaskınıza başınızı bir kez yerleştirdiniz mi tamam. Uçak düşse sizin gideceğiniz kesin de, gözünüz açık gitmezsiniz en azından.



Musical Instrument Adapted to Emit a Controlled Flame
Üflemeli çalgılarının ateş saçmasını isteyenler için gelsin bu icadımız da. Ekleyin çalgınıza bir gaz kutusu, bir ateşleme sistemi, üfledikçe ateş fışkırtsın. Zamanında patentini alan amca deneme yaparken bir yerlerini yakmış olmalı ki, bu da yok piyasada.



User Operated Amusement Apparatus for Kicking the User's Buttocks
Mucit demeye bin şahit Joe W. Armstrong diye bir arkadaşın düşüncesi bu da. Kısacası kendi poponuzu tekmelemenize yardım ediyor, başka da bir işe yaramıyor. Sanki bu bir işmiş gibi...



BURAK AKMENEK
akmenek@oyungezer.com.tr

BENİM GÜZEL PIPBOY'UM



Bu ay tam yolculuğa çıkılacak aydı. Fotoğraf makinesi, cep telefonu, harici disk derken köşem tam gezginlere göre ürünlerle doldu.



CEP TELEFONU

01 HAZİRAN

Minik Nokia!

Tuğbek bir süredir Nokia N97 kullanıyor. Telefonu eline ilk aldığında onu arayanları yalnızca telefonu ters çevirerek sessize alıp toplantılarına devam etmekten aldığı keyfi anlatışını ve beraber güldüğümüzü dün gibi hatırlıyorum. Fakat bir yandan telefonun ağır çalışmasından şikâyet ettiğini de hatırlıyorum. N97'nin minisini elime aldığımda ilk aklıma gelenler bunlardı. Bu mini boy N97'nin eskisinden en büyük farkı kolay taşınması. Öbür yandan, N97 Mini'nin enfes klavyesiyle mesaj yazmak hâlâ çok kolay. Sosyal ağ canavarları için tam bir hazine. Cihazın ana ekranından direkt olarak Facebook'a bağlanabiliyorsunuz ama bir yandan da Facebook'un her ürünün içinde yer alması beni düşündürmüyor değil. Siz de farkında mısınız, bir sürü donanım, yazılım ve oyun Facebook'suz yapamaz oldu. Yarın Facebook yerine başka bir şey icat edilse bu kadar ürün ne olacak merak ediyorum. N97 Mini, abisi gibi ağır çalışmıyor. Navigasyon özelliği gayet iyi. Hem iyi bir telefon hem iyi bir sosyal ağ aracı. Telefonda yerecek bir şeyler aradım ama bulamadım. Bir tek Carl Zeiss lensine rağmen fotoğraf kalitesinden çok üstün bir performans beklemeyin derim. Bunun dışında Mini çok iyi ama fiyatı 1050 TL! Bu fiyata insanlar gidip i-Phone alır sevgili Nokia çalışanları. Bu güzel telefonun da hakkı yenir bilesiniz.

Cep telefonu # Nokia # mini

POSTED @ 13:00 / 18 yorum

KM SWITCH

12 HAZİRAN

KM Switch nedir?

KM Switch benim hayatımı kurtaran şeydir. Hem evde hem de işte birer PC kullanıyorum. Eh devamlı basın toplantılarına koşuşturup bir yandan da işleri yetiştirmek için bir notebook almak zorunda kaldım. Üç bilgisayarda birden çalışınca birinden ötekine dosya, resim vs aktarmak için durmadan USB bellek takıp çıkartmaktan gına geldi. Hatta en büyük korkum notebook'taki USB yuvalarını bir gün kırıvermek. Kırılmaz demeyin, çok kolay gidiyorlar. İşte bu korkuyu taşıyan biri olarak, Digitus'un DS 16101 kodlu, iki ucu USB girişli aletiyle hayatım o kadar kolaylaştı ki anlatamam. Bunun bir ucunu PC'ye ötekini de notebook'a (ya da tabii ki başka bir PC'ye) takıyorsunuz. Kendi kendini kuruyor. Daha sonra masaüstünde sağ alttaki ağ ayarları, ses ayarı vs ikonlarının bulunduğu yerde bir minik ikon daha çıkıyor. Buna ister notebook'tan ister PC'den sağ tıklayıp KVM PIP seçeneğine bir tık daha yapıyorsunuz ve hoooop öteki bilgisayarın masaüstü bir pencere içerisinde karşınızda açılıveriyor. Bundan sonrası klasik bir Windows kullanımı. Sürükle bırak yöntemiyle istediğiniz dosyayı alın, öteki bilgisayarda istediğiniz şeyi çalıştırın. Tek sorun USB üzerinde veri aktarımı yaptığınızdan biraz yavaş kalabilmesi ama o kadar kusur kadı kızında da olur. Fiyatı 26$ + KDV ama işlevi o kadar iyi ki bu fiyata değer.

Switch # iki bilgisayar # ekran # uzaktan yönetim

POSTED @ 15:28 / 8 yorum



18 HAZİRAN

HARİCİ DİSK

Yedeklemezsen bir gün çok ağlarsın

Geçen gün Sinan'ın sabit diski hakkın rahmetine kavuştu. Bu yüzden Sinan'ın tüm Steam arşivi ve oyun save'leri de huzur içinde yatmak üzere çöplüğü boyladılar. Tüm eski oyun save'lerini saklayan biri için bu ciddi bir kayıp. Belki de oyun oynama süresi toplamda ayları bulan bu save arşivini tekrar yapması mümkün değil. Tek yapabildiği Steam'den tekrar oyunlarını indirmek oldu ama onun için de dünyanın zamanını kaybetti. Halbuki benim gibi düzenli olarak yedek alsaydı bunlar hiç başına gelmeyecekti. Elimde tuttuğum LG HXD5 kodlu 320GB'lık bu sabit disk hem çok küçük hem çok hafif hem çok şık hem de Steam arşivimi yedekleyebileceğim kadar büyük bir kapasiteye sahip. Her ne kadar yanında My Netbook Friend yazsa da işimi görebiliyor. 137 TL'lik fiyatıyla taksitlendirip kolayca alabilirsiniz. Üstelik yedekleme yazılımını kullanmak çok kolay. 320GB film ve müzik arşiviniz için yeterli gelemeyebilir. Hele hele bu günlerde Full HD'ye kafayı takmışken hiçbir şeye yetmez ama şöyle bir araştırırsanız bu fiyata bu kapasitenin göze fena görünmediğini fark edeceksiniz.



Sabit disk # veri # taşınabilir # beyaz

POSTED @ 15:17 / 15 yorum

Cep telefonundan **fotoğraf çekilebiliyor**, fotoğraf makinesinde **GPS var**, GPS'ten film oynatılabiliyor, taşınabilir **video oynatıcılar** da fotoğraf çekebildiği zaman çember tamamlanacak galiba.

Yaz geldi. Şimdi su altında **fotoğraf ve video** çekebilen ürünler çok moda. Önümüzdeki aylarda size bu ürünlerle ilgili **sürprizlerim olacak.**



FOTOĞRAF MAKİNESİ

24 HAZİRAN

720p fotoğraf mı?

Yok, bu iş böyle olmayacak. En sonunda ya batacağım ya da ikinci bir iş bulacağım. Çünkü bu makinenin fiyatı 1099 TL. Kompakt fotoğraf makinesinde 720p çekim mi olurmuş demeyin, oluyor işte. Elimde tuttuğum Panasonic DMC-TZ10 ile pek de güzel oluyor. Elimde "Pipboy'un Seçimi" logom olsa bu makineye kesin yapıştırırdım. 12x zoom, geniş bellek, ele oturan yapı, muhteşem çekim kalitesi ve hatta GPS'i var desem ne diyeceksiniz acaba? Evet, aletin üzerinde GPS var! Yani uyduya bağlanıp dünya üzerindeki konumunuzu belirliyor ve bunu fotoğrafın altına not olarak düşüyor. Gerçi ben denediğimde müthiş bir sapmayla alakasız bir semtte olduğumu iddia etti ama en azından İstanbul'da olduğumu keşfetti ya, bu bile yeter. Bu makineyle çektiğim fotoğraflara bakmaya doyamadım desem yeridir. Eğer acemiyseniz bırakın otomatik ayarda kalsın. Makine kompakt tasarımlara göre biraz kalın ama iç mimarisini düşündüğünüzde bu gayet normal. Üstelik bu yapı makinenin daha kolay kavranmasını sağlıyor. Tek derdi GPS'i devamlı açık tutarsanız daha çabuk pil yemesi, o kadar.

Fotoğraf # renkli # video

POSTED @ 18:54 / 5 yorum

26 HAZİRAN

iPhone katili olmaya çalışan bir Asus

CEP TELEFONU



iPhone çıktığından bu yana özelliklerini taklit etmeye veya rakip olmaya çalışan bir sürü başka telefon sürüldü piyasaya. Pazarlamanın temel kuralı olan "farklılaşma"'nın ne demek olduğunu herkes adeta unuttu. Ama Asus bu rüzgâra kapılmamış. Asus'un Garmin ile ortaklaşa geliştirdiği M10, işletim sistemi olarak Windows Mobile kullanıyor. Söz konusu bileşeni biraz daha açarsak donanımda lider Asus ve navigasyon pazarının öncülerinden Garmin bir araya gelip Microsoft'un da desteğiyle ortaya bir ürün koymuş. Ürünü test ederken iPhone'umun yanına koyduğumda sanki birbirlerini andırır gibi oldular. Ama bir yandan da bu tasarımın artık en kullanışlı tasarım olduğu aşikar olduğundan Asus'a taklitçi demek bence haksızlık olur. Bu telefon yüksek kalitede resim çekebilen, iyi bir ses performansına sahip bir ürün. Ama ekranı kapasitif olmadığından kullanırken yalnızca dokunmak yerine biraz bastırmak da gerekiyor ve buna alışması başta biraz zor görünüyor. M10, Windows Mobile sayesinde Office programlarına sahip. Ayrıca yolda gayet performanslı bir navigasyon cihazı olarak da kullanılabiliyor. Ürünü kullanırken herhangi bir performans düşüklüğü de yaşamadım. İşte size taş gibi ve farklı bir telefon. Ekranı da kapasitif olsaymış dört dörtlük olacakmış. Fiyatı 566$, varın bu konudaki kararı da siz verin.

Asus # telefon # büyük # iPhone

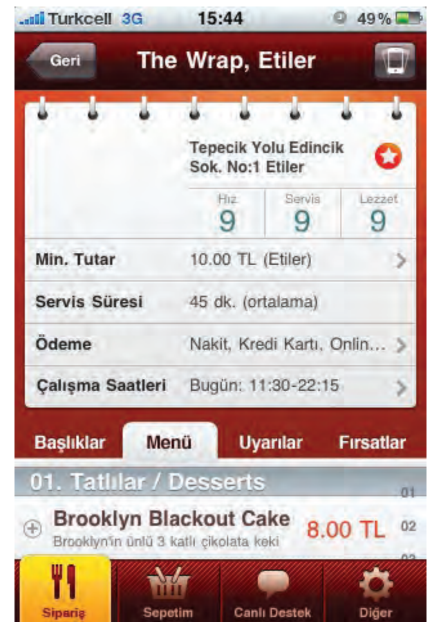
POSTED @ 22:38 / 23 yorum

Genius HS-G500V kodlu "titreşimli" bir oyun kulaklığı sürdü piyasaya. Her bass'ta titreşen bir kulaklık isteyenlerin dikkatine.





Sanyo dünyanın ilk su geçirmez **Full HD dual kamerasını** üretti. Tatile çıkmadan önce almalı.



Yemeksepeti iPhone uygulaması yapmış. Yemek yapamayanlara duyurulur.

Sony 3D televizyonlarını satışa sundu. Set içerisinde 2 adet gözlük, 1 adet Blu-ray oynatıcı ve bir adet film de bulunuyor.



E3'ÜN YENİ OYUNCAKLARI

Bu sene E3'te tonla yeni oyun teknolojisiyle karşılaştık. Daha doğrusu bir süredir zaten gündemde olan yeni kontrol teknolojilerini deneme şansına eriştik. Kinect, Move, 3DS, yeni 360 modeli derken hafiften oyun anlayışının başka mecralara kaymaya başladığını, geliştiricilerin klasik oyun oynama tekniklerini, daha güçlü etkileşim adına değiştirmeye çalıştıklarını gördük. Elbette ki oyun dünyası da bu hamlelerle birlikte kutuplara ayrıldılar. Kimi oyuncu ve yapımcılar yeni teknolojilerin yeterince iyileştirilemeden piyasaya sürüldüğünü düşünürken, kimileriyse tüm bu yeni teknolojilere tam destek vereceklerini açıkladı. Peki, tüm bunlar oyun yaşantımızı nasıl etkileyecek? Bu yeni teknolojiler neye benziyor? Her şeyden önce vitrinde son derece alımlı görünen bu cihazlar, uygulamada başarılılar mı? Daha da önemlisi bizi sardı mı? İşte oyunların değişen yüzü ve beraberinde getirdiği sorular…



OYUN NASIL KONTROL EDİLİR?

Sevin ya da sevmeyin… Nintendo'nun hareket algılama teknolojisi öyle büyük bir ticari başarıya ulaştı ki oyun dünyasında yeni bir akım yarattı desek yeridir. Her ne kadar sıkı oyuncular Nintendo'nun kendilerini unuttuğunu düşünseler ve bunda haklı olsalar da, diğer büyük konsol üreticileri de ortadaki bu başarıya kayıtsız kalamayıp kendi teknolojilerini duyurdular. Örneğin, geçen yıl E3'te şahit olduklarımız gerçekten çene düşürecek kadar ilginçti. Ofisin toplantı odasında oturmuş tam takım Microsoft basın konferansını izlerken "ohaa, ohaaa"lar birbirini kovalamıştı. Tüm o "oha"ların sahibi Natal'dan başkası değildi elbette. Bir de üzerine Molyneux amca bizi Milo'yla tanıştırınca iyice kendimizden geçmiştik. Nasıl diyelim, Natal, Kinect'e evrilip bu yıl daha "inanılır" bir haliyle çıktı karşımıza. Hafif "gecikmeli" teknolojisi ve daha iddiasız oyunlarıyla ama son derece gösterişli şovlarla oyuncuya tanıtıldı Kinect.

Kinect, mikrofon, kamera ve hareket algılama teknolojisinden oluşan bir kontrol sistemi, bildiğiniz gibi. Kinect'in hareket algılama teknolojisi 48 iskelet noktasını ayrı ayrı ve aynı anda algılayıp bunu anında dijital ortama aktarabiliyor. Kullanıcının kameraya uzaklığına göre ayrı ayrı parmaklarınızı dahi seçebiliyor. İşin daha ilginç kısmıysa cihazın içinde küçük bir motora sahip eğim mekanizması olması. Bu sistem siz hareket ederken kameranın sizi takip etmesini sağlayacak. Fakat bu, USB 2.0 bağlantısını kullanan Kinect'in ekstra bir güç kaynağına ihtiyaç duymasını gerektirecek. Yeni Xbox 360 S üzerindeki USB bağlantılarına ekstra güç sağlanmış fakat eski kasa üzerinde Kinect kullanmak isteyenler USB girişine bir aparat takmak zorunda kalacaklar.

NEDİR BU KINECT?

Kinect ile oyunları ve diğer uygulamaları sesimiz ve hareketlerimizle odaklı bir şekilde kontrol edebileceğiz, iddia bu. Örneğin, oyunda araç kullanırken elimizle direksiyon tutar gibi yapıp bu sanal direksiyonu sağa sola hareket ettirebileceğiz ya da Xbox 360'ın menüleri arasında tamamen ellerimizi kullanarak dolaşabileceğiz. Konsolumuza "açıl" dediğimiz anda açılacak vs… E3 2010'da Microsoft'un en büyük numarası Kinect teknolojisydi. Kinect tanıtımı bir teknoloji lansmanından çok Olimpiyat açılışlarını andırdı bize. Bu şatafatın altındaysa gerçekten dikkat çekici bir teknoloji yatıyor. Teknolojiyi ve oyun dünyasını yakından takip edenler için tamamen yeni bir şey olmasada uygulama alanlarına baktığımızda Kinect'in ilerisi için büyük bir adım olduğunu düşünüyoruz. Özellikle tamamen sesli ve hareketli bir şekilde menüleri kontrol edebilmek, menüleri sesimizle kontrol ederek film izlemek harika bir deneyim olacak. Ancak elbette ki işin bizim için öncelikli olan kısmı oyunlar. Aslına bakarsanız, fuarda gösterilen oyunların toplam bir hayal kırıklığı olduğunu söylemek yanlış olur ama bizim beklediğimiz Gears of War 3, Fable 3 ya da FIFA ayarında oyunların Kinect desteğiyle oynanabilir olmasıydı. Bunun aksine Microsoft tarafından tamamen Kinect için üretilmiş casual oyunlar oynama şansına eriştik. Yine de son ana kadar şapkadan bir sürpriz beklesek de Kinect'i ancak Kinect Adventures, Kinect Joy Ride, Kinect Sports ve Kinectimals gibi oyunlar üzerinden deneyebildik. Bu oyunların hemen hepsi küçük mini-oyunlardan oluşan derlemeler ancak hepsinin genel mantığı birbirine çok



yakın. Kinect Adventures, sizi atlayıp zıplayarak engellerden aşacağınız eğlenceli platformlara koyarken, Joy Ride ile herhangi bir kontrol cihazından bağımsız olarak araç kullanmanın keyfine varıyorsunuz. Kinect Sports, adından da anlaşılacağı üzere golf, beyzbol ve futbol gibi çeşitli oyunların denenebileceği bir derleme. Bu çıkış oyunlarının içinde en ilginciyse Kinectimals'dı. Evet, fikir olarak belki baygınlık derecesinde sıkmış olabilir ancak sanal hayvanların ne kadar şirin olduklarını görünce fikriniz değişebilir. Oyunun E3 demosunda küçük bir kaplanla türlü oyunlar oynayabiliyorduk. Mesela saklandığımız zaman o da bizi aramaya başlıyordu ya da bir nesne fırlattığımız zaman o da kapıp onu getiriyordu. Oyun deneyimi içinde de cihazın tepkilerimizi küçük bir gecikmeyle ekrana yansıtması da gözümüzden kaçmadı.

Bir diğer beklentimizse elbette ki geçen yıl bizi dağıtan Milo&Kate'i kanlı canlı görebilmekti. Heyhat, göremedik…. Ama Peter Molyneux'nün yeni eserini bazı ünlü isimlere kapalı kapılar arkasında denettirdiğini biliyoruz. Oyunun tamamen oynanabilir durumda ve geçen sene gösterilenlerden 10 kat daha muhteşem bir durumda olduğunu belirterek beklentileri yükselten (her zamanki gibi) Molyneux, oyunu neden basına göstermediğini ise şu sözlerle açıkladı: "Bunun çok ilginç bir sebebi var ama bu sebebin ne olduğunu söyleyemem".

Kinect uyumlu olarak gelecek oyunlar arasında en dikkat çekenlerden bazılarıysa şunlar: Children of Eden, Forza with Kinect, EA Sports Active 2, adı henüz belli olmayan bir Star Wars oyunu, Michael Jackson the Game, bir ton spor, parti ve dans oyunu bulunuyor. Fable 3 kanadındaysa halen bir haber yok maalesef. Ancak bizim en çok merak ettiğimiz oyunsa kuşkusuz Milo&Kate.

Kısacası Kinect için biraz daha yol alınması ve daha fazla üçüncü parti oyun desteğinin sağlanması gerek. Örneğin, PS Move için şimdiden Heavy Rain, Killzone 2&3 ve LittleBigPlanet 2 gibi oyunlar konuşulmaya başlanmışken, Kinect'in daha dikkat çekici yapımlara ihtiyacı olacaktır. Ha, "Sony" demişken…

SONY DE BOŞ DURMADI ELBET

İşin bir de PlayStation Move tarafı var elbet. Şimdi sadece görünüşe bakara "WiiMote'tan arak bu" dersek elbette ki abartmış oluruz zira cihazın keskinliğini gerçekten çok başarılı bulduk. Sony vaatlerini yerine getirmiş ve hareketlerimizin oyuna tam anlamıyla geçirilmesini sağlamış. PS Move sanılanın aksine iki değil, üç parçadan oluşan bir hareket algılama sistemi. İki parçalı kontrolörün bir tanesi yönlendirme için kullanılırken bir diğeri daha belirleyici hareketlerin ekrana yansıtılmasında kullanılıyor. Fakat tüm bu hareketleri algılayacak olansa PS Eye. PS kamerası olan PS Eye, Move sistemi içinde kullanıldığı zaman hareket algılayıcı olarak çalışıyor. Move cihazları da tıpkı Dual Shock 3 gibi Bluetooth teknolojisini kullanacak ve içinde kendi pili bulunacak. Cihazı şarj etmek istediğiniz zaman isterseniz konsola USB ile bağlarsınız, isterseniz bir şarj istasyonu satın alabilirsiniz.

PS Move cihazının üzerinde bulunan küre, her renkte parlayabilen bir LED'e sahip. Bu renkli ışık, PS Eye tarafından takip edilecek bir işaretleyici görevi görüyor. Bu sayede kamera oyuncunun uzaklığını anlayabilecek. Yine kürenin hareketleri üç boyutlu olarak yüksek bir keskinlikle oyunlara aktarılıyor. Açıkçası sistemin bu kadar basit tutulması, işlem hızına yaramış ve hareketlerimiz oyuna gecikme olmaksızın aynen aktarılıyor. Diğer yandan cihazın kendi içinde de dönüş, eğim ve hızı algılayacak sensörler konulmuş. Örneğin şayet oyuncunun arkasını dönmesi gerekir ve kamera cihazın üzerindeki ışığı seçemezse bu sensörler de devreye girecek. LED ışığın işlevi, sadece işaretleyici olması değil, aynı zamanda bir silahın ateşlenmesi anında ışık patlatmak ya da bir fırça görevi gördüğü zaman kullanılan boyanın rengine bürünmek gibi gayet anlamlı işlevleri de olacak. PS Eye aynı anda dört LED ışığı seçebiliyor, bu nedenle aynı anda dört kişiyle birlikte oynayabileceksiniz.

Move uyumlu olarak piyasaya sunulacak oyunlar arasındaysa: Killzone 3, LittleBigPlanet 2, Ape Escape PS3, The Fight: Lights Out, NBA 2K11, Grand Slam Tennis, R.U.S.E., SOCOM 4, Time Crisis: Razing Storm, Tron: Evolution gibi oyunlar var. İçlerinden SOCOM 4'ü Move desteğiyle deneme şansına eriştik ve sonuçtan oldukça memnun kaldık. Move size bir tüfek taşıdığınızı sonuna kadar hissettirdiği gibi bir de tüm dönüşleri gecikmesiz bir şekilde oyuna aktararak saygımızı kazandı. The Fight: Lights Out ise Move'un çıkış oyunlarından biri ve gerçekten şimdiye kadar denediğimiz hareket algılama teknolojisinden yararlanan spor oyunları arasında gerçekten dövüştüğümüzü en çok hissettiğimiz oyun oldu. Move adam patakladığımızı da hissettirdi bize kısacası.





Geçen yaz bizi dumur dağlarında gezdiren Kinect'i kanlı canlı deneyeceğiz diye sevinirken, deneyenleri izlemenin de pek fena bir fikir olmadığını fark ettik. PlayStation alanının en ilgi çeken noktası, Move oyunlarının sergilendiği bölümdü. Ancak herkesin en çok merak ettiği şey tüm bu hareket algılama teknolojilerinin hardcore oyunlara nasıl uygulanacağıydı. Örneğin, SOCOM'daki sonuç gerçekten tatminkârdı.





Dışarıdan nasıl göründüğünüzü pek umursamıyorsanız, Move ile epey eğleneceğiniz kesin...

Klavye - fare ikilisinin sıra arkadaşı olan Tuğbek'i Move ile nasıl oynanacağını çözmeye çalışırken yakaladık. En son "bunun vanilyalısı yok mu?" diye soruyordu...





KONSOL NASIL GELİŞTİRİLİR?

Elinizde hâlihazırda peynir ekmek gibi satan bir konsol var ve son hız tüm zamanların en çok satan konsolu olma rekoruna doğru koşuyor. Ne yaparsınız? Elinizden geldiğince bu konsola çok satacak oyunlar geliştirmeye çalışırsınız. Bir el konsoluna çift ekran ve bir de mikrofon koydukları zaman kimse Nintendo'nun tam olarak ne yaptığını anlayamamıştı. Bu konsolun üzerine zamanla bir de kamera eklendi ve tüm oyunlar küçücük cihazın tüm nimetlerinden faydalanır oldu. E3'ün kuşkusuz en büyük bombalarından biri tamamen değişen donanımıyla yeni DS modeli 3DS'ti. Aslına bakarsanız gayet sıkılmış bir şekilde Kirby'lerin, yeni spor oyunlarının havada uçuştuğu Nintendo konferansını izliyorduk. Fakat Satoru Iwata bir anda sahneyi basıp yeni konsolu ve hemen ardından oyunlarını tanıtınca biz de gaza geldik. İşte karşınızda gözlüksüz üç boyut teknolojisi ve taş gibi oyunlarıyla Nintendo 3DS. Konsolun ilk göze çarpan yeniliği üst ekranın geniş ekran ve 3D destekli olması. Alttaki ekran ise DS'teki gibi dokunmatik ama 3D değil. Üst ekranın yanındaki kayan bar ile üç boyut efektinin derinlik seviyesi ayarlanabiliyor veya tamamen kapatılabiliyor. Gözlüksüz çalışan üç boyutun mantığı, gözlerimizin aslında aynı anda iki farklı görüntüyü algılamasına dayanmakta. Gözünüzü önde ya da arkada odaklamanıza bağlı olarak 3D hissini yaşıyorsunuz. Bu özellik denediğimiz tüm demolarda kusursuz çalışıyordu.

Diğer bir belirgin yenilikse, cihazın solunda bulunan analog çubuk. PSP'deki kullanışsız analogu unutabilirsiniz, burada Xbox 360 gamepad'i kalitesinde olan bir kumandadan bahsediyoruz. Hemen altında yer alan dört yön tuşuyla birleşince 3DS'in kumanda sisteminin gerçekten kusursuza yakın olduğunu söyleyebiliriz.

Bizi en çok şaşırtansa 3DS'in teknik yeteneklerinin alıp yürümüş olmasıydı. Her ne kadar biraz daha yontulmaya ihtiyacı olsa da gördüğümüz grafiklerin Gamecube ayarında olacağını rahatlıkla söyleyebiliriz. Gördüğümüz demolarda oyunlar standart 30 - 50 fps arasında müthiş akıcı bir şekilde çalışıyordu.

Cihazın ön kapağında iki adet kamera bulunuyor. Niye iki adet? Tabii ki 3D fotoğraf çekebilmek için! 3DS ile üç boyutlu fotoğraflar çekebiliyor, ikinci kamera sayesinde çektiğimiz bu fotolara derinlik kazandırabiliyoruz. Cihaz giderek bir arzu nesnesi haline gelmeye başladı, değil mi?

Buraya kadar tamam. Zaten aşağı yukarı sağdan soldan bazılarını duymuştunuz. Peki, 3DS'in Augmented Reality yeteneklerinden haberiniz var mı? Nintendo bu çok yeni teknolojinin de sinyallerini verdi fuarda. Gerçek bir masanın üzerine koyacağınız, gerçek bir karta 3DS kameralarından bakınca o kart açılıyor ve gerçek bir masanın üzerinde sanal bir hologram yaratık oluşuyor. Sonra da yaratığa 3DS aracılığıyla ateş ediyoruz. Ohan!!!

Biraz da teknik konulardan bahsedelim. Cihazın işlemcisi, bellek miktarı ve kayıt sistemi henüz resmi olarak açıklanmadı ancak grafik işlemcisinin Japon Digital Media Professionals adlı firmanın Pica200 serisinden olduğunu öğrendik. Üç boyutlu ekranın çözünürlüğü 800x240, dokunmatik



ekransa 320x240. Yukarıdaki ekranın üzerindeyse bir kızılötesi alıcı bulunuyor. Kısacası DS baştan aşağı yenilenmiş ve bambaşka bir konsol haline gelmiş. Hani, DS Lite ya da DSi birer DS sürümüydü fakat 3DS bütünüyle yepyeni bir konsol. Diğer bir ilginç haberse konsolun üç boyutlu filmleri destekleyecek olması. Nintendo bunun için Warner Bros., Disney ve DreamWorks gibi firmalarla şimdiden anlaşmış. Henüz resmi olarak açıklanmış bir film olmasa da fuarda Disney'in henüz vizyona girmemiş yeni filmlerinden biri olan Tangled gösteriliyordu. Son olarak 3DS'in tüm eski DS ve DSi oyunlarını destekleyeceğini de belirtelim. Yeni 3DS oyuncular kadar yapımcılarda da epey bir beklenti uyandırdı. Sega Batı'nın başkanı Mike Hayes'e göre 3DS, yetişkin kitleyi el konsollarına çekebilir. "Yeni cihazın kalitesi ile birlikte daha yaşlı ve geniş bir kitleye sahip olmaları olası" şeklinde konuşan Hayes'in düşüncelerini, üçüncü parti firmalar da çıkaracakları oyunlarla destekliyor. Büyük konuşmak gibi olmasın ama 3DS, "Yetişkinlere göre oyun yapmak saçma" argümanıyla karşı karşıya kalmayan tek Nintendo konsolu olacak belki de…

OYUNLARDAN NE HABER?

Öncelikle demolarını deneme şansı bulduğumuz oyunlardan kısaca bahsedelim bir yazalım, ardından tam listeye göz atarız…

Paper Mario: Üç boyutlu karton bir dünyada, iki boyutlu karton karakterler içeren Paper Mario, 3DS platformuna cuk diye oturan bir oyun. Oyunun konsol sürümlerinde bile 2D/3D geçişleri bulunurken aynı şeyi gerçek 3D'de yaşamak gerçekten bambaşka bir duygu. Serinin hayranları fazlasıyla tatmin olacaklar.

Professor Layton: Tek bir bulmacanın gösterildiği bu demoda, dokunmatik alt ekranda bir robotun parçalarını bir araya getiriyor, üst ekranda ise robotun üç boyutlu olarak şekillenmesini izliyoruz. Biraz aceleye getirildiği her halinden belli olsa da yapılabilecekler hakkında güzel ipuçları içeren bir demoydu.

Dj Hero 3D: Üç boyut anlamında pek bir şey göremediğiz tek oyun oldu. DS'te de çok rahat çıkabilecek bir oyun aslında. Alt ekrana dokunarak pikapı kullanıyoruz.

Star Fox 64 3D: İşte şimdiye kadar gördüğümüz oyunlar içinde üç boyuta en çok yakışan oyun. Star Fox'un kendisi arka plandan ön plana doğru kayan binalardan ve objelerden oluştuğu için, aynı tasarımı direkt üç boyutlu ortama adapte etmek, mükemmel sonuç almak için yeterli olmuş.

3D Jumper: Aslında bir oyun değil, daha çok bir teknoloji demosu ancak çok önemli bir şeyi gösteriyor. 3D platform oyunlarında en çok zorlanılan şey, derinlik hissini yakalayamamaktır. Örneğin, 3D Mario oyunlarında yaratığın tepesine tek seferde zıplayamayabilirsiniz. İşte 3D Jumper'da gösteriliyor ki 3DS sayesinde artık böyle bir derdimiz kalmayacak. Harika!

İşte 3DS için açıklanan oyunların tam listesi:

Lego Batman, **Assassin's Creed**, Battle Of Giants, **Driver**, Ghost Recon, **Splinter Cell**, De Blob 2, **Kung Fu Panda**, Marvel Super Hero Squad Infinity Gauntlet, **The Penguins of Madagascar**, Puss N Boots, **Saints Row: Drive-By**, Lovely Lisa 3D, **Naruto Shippuden Action**, Rash-City GP, **VS-robo**, Sonic, **Super Monkey Ball**, Chocobo Racing 3D, **Dragon Quest**, Final Fantasy, **Kingdom Hearts**, Carnival Games, **Dynasty Warriors**, Ninja Gaiden, **Samurai Warriors 3D**, Animal Crossing, **Kid Icarus**, Mario Kart, **Nintendogs+cats**, Paper Mario, **PilotWings Resort**, Star Fox 64 3D, **Steel Driver**, Dragon Ball, **Gundam**, Pac-Man & Galaga, **Ridge Racer**, Super Robot, **Bokujyoumonogatari 3D**, Baseball, **Contra**, **Frogger**, Metal Gear Solid: Snake Eater 3D, **Pro Evolution Soccer**, Professor Layton, **BloodRayne: The Shroud**, A Boy and His Blob, **Face Racers**, Lion's Pride**, Martha Stewart**, WonderWorld Amusement Park, **Bomberman**, Deca Sports, **Kororinpa**, Asphalt GT, **FIFA Soccer**, Madden NFL, **The Sims 3**, Resident Evil Revelations, **Super Street Fighter IV 3D Edition**, Etrian Odyssey, **Shin Megami Tensei**, DJ Hero

Nasıl? Bizce hiç de fena değil. Bu aralar rakip firmalar yenilik peşinde koşarken, Nintendo'nun da yavaş yavaş grafik teknolojisine de kafa yorduğunu ve sağlam bir üçüncü parti desteği aldığını görmek çok güzel. Ayrıca halihazırda çok başarılı olan konsolun üzerine yatmak yerine, eldekini geliştirmekle kalmayıp bunu baştan aşağı yenilemeleri daha da güzel. Açıkçası, sonunda Nintendo'yla ortak paydada buluşuyor olmak en güzeli. Taşınabilir de olsa, bir Nintendo konsolunda yeni bir Resident Evil, sağlam bir Metal Gear, Street Fighter IV görmeyi sabırsızlıkla bekliyoruz.



İşte 3DS'e gösterilen ilginin belgesi... Cihazı önceden denemek isteyenler epeyce uzun kuyruklar oluşturdular. Kimileri bu yeni cihazın, standart DS'in geliştirilmiş hâli olacağı konusunda geyikler döndürürken, kimileriyse Nintendo'nun bu kez donanıma yatırım yapacağını kestirebiliyordu. Sonundaysa herkes baştan sona yepyeni bir konsol görme şansına erişti. Özellikle Metal Gear ve Resident Evil gibi oyunlar, hardcore kitlenin ilgisini de 3DS'e çekti.

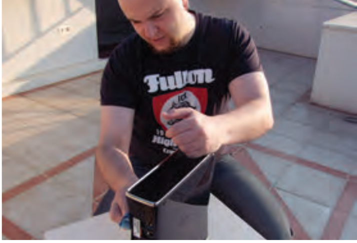
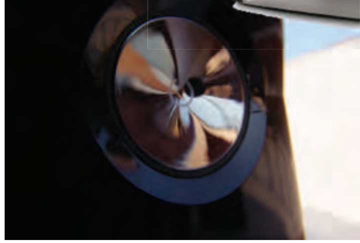
Nintendo basın konferansı biterken, sahneye giren onlarca boothbabe, 3DS'in rolünü hafiften çalsa da Nintendo alanında tartışmasız başrol bu yeni muhteşem konsolundu. Nintendo kendi alanındaki stant görevlilerinin üstünü başını kapatmayı bu yüzden tercih etmiş olsa gerek. Cihaza kendini kaptıranlar uzun süre ayrılamadı başından.



PEKİ, BİR KONSOL NASIL GELİŞEMEZ?



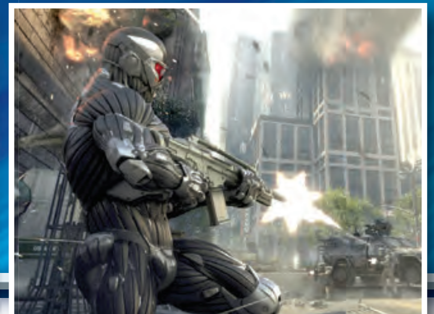
Haksızlık mı sizce? Peki… "Ready for Kinect" dedikleri zaman açıkçası cihazın içinde bir Kinect yuvası olacağını falan sanmıştık biz. Ancak yeni 360 S modeli aynı şeyin laciverdi gibi geldi bize biraz. Elbette ki aldık ve inceledik cihazı. Cihazın en dikkat çeken kısmı, tam üç cephesinde birden oldukça geniş havalandırma kanallarına sahip olması. Halen tek tük olsa da yaşanmaya devam eden 3K hatasını artık bu son nesil 360'larda göreceğimizi sanmıyoruz.
Yeni Xbox 360'ın tasarımı baştan aşağıya değişmiş. Cihazın boyutlar 3/1 oranında küçültülmüş fakat güç kaynağı halen kasanın dışında. Bu yeni kasa tek başına ne kadar şık dursa da, yanında bir tuğlayla geliyor eskisi gibi. Kasanın dış yüzeyi parlak siyah renkte ve fevkalade parmak izi tutuyor. Eğer temizlik manyaklığınız varsa, kasayı on parmak tutmamanızı öneririz. Açma/kapama ve DVD tuşlarıysa tamamen dokunmatik olarak tasarlanmış. Ön taraftaki eski hafıza kartı girişleri uçurulmuş ancak kapakçığın içindeki çift USB yuvası aynen duruyor. Arka yüzdeyse ek olarak üç adet USB girişi daha bulunuyor. Yine güç kaynağı çıkışı, S/PDIF, HDMI, A/V ve ethernet girişleri de cihazın arka yüzünde bulunuyor. Yeni Xbox 360'ın en büyük artılarından biri de içinde WiFi alıcısı-



3D NASIL DESTEKLENİR?

Malumunuz, E3 2010 total bir 3D furyasıyla çıktı karşımıza bu yıl. Haziran 2009'da Consumer Electronics Show'da PS3 üzerinde oyunculara duyurulan 3D görüntü teknolojilerine bu yıl biraz daha ısındırdılar bizi. 3D oynanabilen sıkı bir oyun henüz göremesek de en azından deneyebildiklerimiz oldukça tatminkâr sonuçlar verdi. Şu anda PS3 üzerinde hâlihazırda Wipeout HD, Gran Turismo 5 Prologue, Pain ve Super Stardust HD gibi oyunlar, 120Hz 3D destekli bir televizyon üzerinde üç boyutlu olarak oynanabiliyor. Yine, Crysis 2 de PS3 üzerinde tamamen üç boyutlu olarak oynanabilecek. PS3 için yayınlanan 3.30 firmware güncellemesiyle birlikte, 3D oyunlar desteklenir hale gelmişti hatırlarsınız. İşin bir diğer güzel kısmıysa PS3 üzerinde 3D filmleri izleyebilmek. Blu-ray olarak edinebileceğiniz tüm 3D filmleri, şayet destekleyen bir televizyonunuz varsa sorunsuzca görüntüleyebiliyorsunuz. Şu an oyun desteğinin oldukça az olmasını da 3D oyun geliştirmenin ekstra emek ve maliyet getirmesinden kaynaklandığını düşünüyoruz. Hâlihazırda 3D destekli oyunlarsa ya sonradan kuracağınız bir yamayla eklenen 3D özelliğine sahipler ya da baştan 3D

nın bulunması. Hatırlayacak olursanız eski modellerde bu alıcı opsiyonel olarak satın alınabiliyordu. Xbox 360 S standart olarak 250GB sabit disk ile birlikte geliyor. Fakat artık cihazın yan tarafında takılıp çıkarılan bir sabit disk yok, onun yerine disk kasanın içinde bir hazneye gömülmüş. Kasanın yan kapağını açarak bu hazneye ulaşabiliyorsunuz.
Bir oyuncu için gerçekten heyecan verici bir an varsa, o da yeni alınmış bir oyun konsolunun paketini açmaktır. Ne yalan söyleyelim, aynı heyecanla 360 S'in paketine saldırdık fakat paket içeriğinin Elite paketlerine göre biraz eksilmiş olduğunu fark ettik. 1 aylık Xbox Live Gold paketi ve HDMI kablosunun yerinde yeller esiyordu. Ayrıca her ne kadar çok gerekli olmasa da eski paketlerde olan ethernet kablosu da paketten çıkarılmış. Bizim pakette en azından bir kablolu kulaklık ve bir adet gamepad vardı.
İtiraf etmek gerekirse yeni Xbox'ın en çok sevdiğimiz yönü gerçekten sessiz çalışması oldu. Geliştiriciler ana işlemciyi, grafik işlemcisini ve eDram'i tek bir çipsette (Valhalla) toplamışlar. Bu sayede cihazın soğutma ihtiyacı minimumda kalmış. Çalışan fan miktarı az olduğu için de alet daha sessiz bir hale gelmiş. Yine de bir süre sonra toz tutacağından ses çıkarmaya başlayacaktır.
Ha, bu arada "Ready for Kinect" ten kasıt şu: Kinect cihazı çalışmak için bir USB arabirimine ihtiyaç duyuyor fakat halihazırdaki USB girişleri güç olarak Kinect'e yeterli değil. Xbox 360 S'in USB girişlerine ekstra elektrik bağlantısı sağlanmış. Cihaz Kinect'e tamamen hazır kısacası. Peh!
Uzun lafın kısası, yeni Xbox aslında pek de yeni değil. Eski konsolları elden çıkarmaya gerek yok. Fakat hakkını vermemiz gerek bir şey var ki, Xbox takımının sosyal ağlar konusundaki tutkusu. Xbox Live'ın üstünlüğünden söz etmemize zaten pek gerek yok ancak Facebook, Netflix, Twitter, LastFM, Zune gibi servislerin desteklenmesiyle, konsolunuzu tam anlamıyla bir sosyal paylaşım merkezi olarak kullanabiliyorsunuz. Yeni model Xbox 360 S ülkemize resmi olarak girer mi bilemiyoruz ancak cihazın Amerika'da 300$, Avrupa'daysa 200€ civarında bir fiyata satılmakta olduğunu belirtelim. Yeni modelin çıkışıyla birlikte eski Arcade ve Elite paketlerin fiyatları da ortalama 50$ daha düştü. Ancak Xbox 360 S'e bir upgrade olarak bakmamız pek mümkün değil. Bir nesil içinde gelişme çıtasını son derece yükseğe koyan DS sistemi ve görece PlayStation gibi örnekler varken, en eski "yeni nesil" konsol olan 360'ın tüm gelişmeleri geriden takip ediyor olması gerçekten ilginç.





Yeni kasa Xbox 360'ın iki adet USB girişi dışında tüm bağlantı portları arka yüzde toplanmış. Ayrıca tüm USB girişlerinin elektrik akımından ekstra güç alması sağlanmış. Böylece ekstra güç isteyen cihazlar kolaylıkla çalıştırılabilecek.

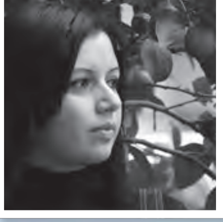
olarak tasarlanmışlar. İşte 3D olarak piyasaya sürülmesi planlanan oyunlar: MLB 10 The Show, MotorStorm: Apocalypse, Killzone 3, The Sly Collection, Gran Turismo 5, Crysis 2, Mortal Kombat, Shaun White Skateboarding, Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier, Tron Evolution, NBA2K 11 gibi oyunlar PS3 sürümlerinde 3D olarak oynanabilecek.
Microsoft ise bu 3D işini biraz daha ağırdan almayı tercih ediyor. Microsoft'tan Aaron Greenberg'in söylediğine göre Xbox 360 şu anda 3D teknolojisine tamamen hazır ve 3D olarak oynanabilen oyunlar var. Fakat oyun editörü Patrick Klepek'in söylediğine göre, 3D olarak oynanabilen tek bir oyun var, o da Scrap Metal adlı eski bir üç boyut teknolojisi kullanan bir Live Arcade oyunu. Nasıl, bomba değil mi? Greenberg, şu an Microsoft olarak bekle ve gör stratejisi izlediklerini ve 3D teknolojisine tüketicilerin verecekleri tepkiyi şu an için bilemediklerini söylüyor. Bu teknolojinin yaygınlaşması üzerine ileride 3D'yi daha çok destekleyeceklerini de sözlerine ekliyor. Greenberg'e göre oturma odasıyla, sinema teknolojisinin tüketici nazarında paralel gitmiyor ve Kinect, 3D kullanımına göre çok daha büyük bir adım. Yine de Mayıs ayında LG'nin 3D destekli televizyonlarıyla bir deneme gerçekleştirmişlerdi. Bunun dışında Microsoft tarafında 3D için somut bir adım yok henüz.







EKRAN DIŞI





EN SEVDİĞİMİZ OYUNCAKLARIN 3. HİKÂYESİ VİZYONA GİRDİ

Koca koca insanlar olmamıza rağmen hepimiz hâlâ oyuncakları seviyoruz (Seviyoruz di mi? Benim sorduğum herkes seviyormuş). Hatta itiraf etmek gerekirse, 4 yaşındaki yeğenim "hala hadi gel birlikte oyun oynayalım" dediğinde ondan daha çok heyecanlanıyorum oyuncaklarıyla oynamak için. Tamam, peluş hayvanlardan pek haz etmiyor olabiliriz ama Legolar, mini mekanikler, figürler, pilli tren setleri hâlâ bizler için birer arzu objesi. Hangimiz önümüze koca bir sepet Lego konsa oturup saatlerce oynamaz ki?

Woody, Buzz, Jessi ve oyuncak kutusundaki diğer tüm oyuncakları fazlasıyla özlemiştik. Nihayet bu özlemimiz son buldu. Gösterime girdiği ilk gün rekor kırarak ABD'de 41 miyon dolar rakamına ulaşan Toy Story 3, Türkiye'de de 2 Temmuz'da vizyona giriyor. Siz de benim gibi Toy Story 2'nin sonundaki 2-3 dakikalık "çekim hataları" bölümünü defalarca izleyenlerdenseniz, 11 sene sonra gelen bu görsel şöleni kaçırmayın.

DAMLA PINAR GÖK



EKRANDIŞINDAKİLER



Spider-Man

SİYAHA DÖNÜŞ

Eski zamanlardan hatırlıyoruz onları. Giderdik bayilere, arayıp bulurduk, ailemize çaktırmadan harçlıklarımızı biriktirip alırdık, elden ele dolaşırlardı. Sonra yavaş yavaş yok oldular, biz de büyüdük zaten. “Kaç yaşına geldin, at artık şunları da rafında yer açılsın!” cümlesini binden fazla kez duyup da çizgi romanlarını raflardan kaldırmayanlara müjde! Çocuk kalmış bir avuç adam, birdenbire kitapevlerinin raflarını Örümcek Adam'la doldurmaya başladı. Hem de filmlerden gaza gelen uyduruk serilerle ya da milattan önce yayınlanmış hikâyelerle değil. Hızlı bir başlangıç yapan Hoz Comics, Örümcek Adam serisine Arka Bahçe Yayınları'nın bıraktığı yerden değil, riskli bir karar alarak Amerika'da yayınlanan güncel maceraları yakalamak için The Other ile başladı. Road to Civil War, The War at Home, Back in Black, One More Day ve Brand New Day serileriyle Peter'ın hikâyesini biz büyümeyen çocuklara anlatıyorlar. Üstelik Back in Black haziran ayında raflardaki yerini aldı bile. Bu arada Road to Civil War demişken, Marvel evreninin en heyecanlı maceralarından biri olan Civil War'u da kitapçılarda bulmak mümkün. Bir tarafta Iron Man diğerinde Captain America'nın olduğu bu savaşı kendi dilimizde okumanın zevki bir başka. Benim gibi monitörde çizgi roman okumayanların “sonunda!” diye bağırdığını duyabiliyorum. Ülkemizde bu tür girişimleri görmek çok sevindirici, Hoz Comics'in raflardan hiç eksik olmaması diliyoruz. **–Deniz**

DMITRY GLUKHOVSKY - METRO 2033

MUHTEŞEM BİR RUS ROMANI

FPS'lerden hoşlanıyorsanız Dmitry Glukhovsky'nin Metro 2033 kitabından esinlenilerek yapılan oyununu mutlaka duymuş veya oynamışsınızdır. Henüz oynamadıysanız da bu kitabı okuduktan sonra oynayacağınıza eminim. 2002 yılında etkileşimli bir deneme olarak başlayıp, 2005 yılında basılan ve 2009'da Rusya'da 400.000 adet satan roman Rusya'da en çok satan kitaplar listesine girdi. Kitabı online olarak okuyanlarınsa bu rakamın yaklaşık 5 katı olduğu tahmin ediliyor.

Hikâyede, nükleer bir savaş sonrasında yok olmanın eşiğine gelen bir dünya anlatılıyor. Hava saldırılarına karşı sığınak amaçlı olarak da kullanılmak üzere kurulmuş en büyük metrolardan birisi olan Moskova metrosu, belki de yeryüzünde insanlığın varlığını devam ettirdiği tek yer. Felaket sonrasında insanlar metroda kendi minik devletçiklerini kurmuş ve kendi aralarında savaşmaktadır. İnsan soyunun tükenmek üzere olduğu böyle bir durumda, bu tek korunaklı mekânı çok daha büyük bir tehlike beklemekte çünkü “yeni insan”, eski insanı yok etmek için geliyor. Kitapta, bu kaotik ortamda hayatta kalmaya çalışan Artyom adlı bir gencin başından geçenleri okuyoruz. Artyom'un aldığı görev ve iradesi belki de insan ırkını kurtaracak tek yol. Kitabın sürükleyici bir hikâyesi var. Hikâyenin işlenişi yer yer ağırlaşmasına rağmen kitap kolayca okunabiliyor. Karşınıza çıkan karakterler o kadar kendine has ve atmosfer o kadar iyi aktarılıyor ki, bu kitap sayesinde yazarın neden ödül aldığını daha iyi anlıyorsunuz. Kitabın Türkçeye çevirisi son derece başarılı. Oyunu oynadıysanız kitabı mutlaka okuyun ya da kitabı okuduktan sonra oyunu mutlaka oynayın. İkisi birbirini çok güzel tamamlıyor. **–Burak**







LGBTT Onur Yürüyüşü

BURADALAR, ALIŞIN

Geleneksel LGBTT Onur Yürüyüşü bu sene de Taksim Meydanı'nda başlayıp Tünel'de yapılan basın açıklaması ve sokak şenliğiyle sonlandı. Alman Sol Parti Die Linke'den Stefan Liebich'in de destek verdiği “Onur Haftası” dahilindeki 5000 kişinin katıldığı bu rengârenk yürüyüşte lezbiyen, gey, biseksüel, travesti ve transseksüeller bir kez daha ne yalnız ne de yanlış olduklarının altını çizdiler. LGBTT bireyler, sahip oldukları koşullar değişmediği sürece özgürce yaşayamayacaklarının bilincindeler. Savaşın, ırkçılığın ve her türlü ayrımcılığın hepimizi insanca yaşamaktan mahrum ettiğini haykırıyorlar. Cinsel tercihiniz ne olursa olsun, siz de bu sese kulak verin. **–Damla**



Yiğitcan Erdoğan
Aşık olduğunu biliyordu o, çünkü daha önce kimse onu böylesine mantıklı yapmamıştı.



MASAÜSTÜ OYUNLAR

Bunlardan size daha önce niye söz etmedim inanın bilmiyorum, çünkü masaüstü oyunları tarif edemeyeceğim kadar çok seviyorum. Video oyunlarının tüm etkileşimini alıp, karşına gerçek insanlar koyduğunda yaşadığın meta-oyunu ekleyen harika ürünler masaüstü oyunları. Bunları oynarken tek bir şeyden daha önce hiç olmadığım kadar emin oluyorum; dört beş arkadaşın beraber vakit geçirebilmesi için daha iyi bir alternatif yok.

Betrayal at House on the Hill

Birçok yönden BSG'ye benzeyen bir oyun. Tek farkı bu sefer tek bir hain var, bu hain robotik değil ve tüm olay perili bir evde geçiyor. Bütün oyuncular antrede oyuna başlıyorlar ve kapılardan girip odaları keşfettikçe oyuna yeni kareler ekleniyor. Yani oyunun haritası siz keşfettikçe oluşturuluyor. Her oda apayrı bir korkunç olay sunuyor fakat burada kilit bir nokta var, oyunculardan biri hain ve kötülerin tarafında. Yine poker suratı iyi olanların çok iş yapacağı bir oyun ve keşif hissiyatı onu daha da heyecan verici yapıyor.



Battlestar Galactica: The Boardgame

Uzun süredir oynamak istediğim fakat bir türlü denk gelemediğim bir masaüstü oyunuydu Battlestar Galactica. Sonunda oynayabildim ve bu bekleyişe değdiğini gördüm. İşleyişi genel olarak dizinin hissettirdikleriyle paralel olduğu için hoşuma giden bir sistemi var. Her oyuncu, oyun sırasında iki kere sadakat kartı alıyor. Bu kartlarda iki seçenek var, insan veya saylon. Oyunculardan kimin saylon olduğunu bilmek az da olsa mümkün ve saylon oyuncuların amacı kimlikleri öğrenilene kadar Galactica'nın işleyişini ufaktan ufaktan sabote etmek ve... hazır mısınız? Diğer oyunculara saylon suçlaması yapmak! BSG aynı diplomasi gibi meta-oyunu mükemmel kullanan bir masaüstü. Çıkan krizlere kimin ne kadar yardım yaptığı bilinmiyor, sadakat kartları asla açıklanmıyor ve böylece ilerlemek için sadece diğer oyunculara güvenmek zorunda kalıyorsunuz. Aynı dizideki gibi.







Diplomacy

İşte masaüstü oyunların babası. Diplomacy, herhangi bir eğlence ürününe not olarak on üzerinden on vermeyi düşünmemi sağlayan tek şey. Hatta Uluslararası İlişkiler bölümünü seçmekle ne kadar doğru bir karar verdiğimi düşündürten bir oyun. Diplomacy eğer ikna yeteneğinize güveniyorsanız ve yalan söyleyebiliyorsanız oynamanız gereken tek oyun. Kendisi Birinci Dünya Savaşı zamanı Avrupasında geçiyor. Her oyuncu aralarında Türkiye, Fransa, İtalya, Avusturya-Macaristan, Almanya, Rusya ve İngiltere'nin bulunduğu ülkelerden birini seçiyor ve oyuna başlıyor. Oyun, bölgelere bölünmüş bir Avrupa haritasında geçiyor. Bazı bölgeler "Supply Point", yani arz noktaları içeriyorlar. Bu noktalardan ne kadar fazla sayıda ele geçirirseniz o kadar çok üniteye sahip olabiliyorsunuz ve belli bir sayıda arz noktası ele geçirirseniz oyunu kazanıyorsunuz. Oyunda üç safha var; diplomasi safhası, emir safhası ve tüm bunların sonuçlarının gözüktüğü oyun safhası. Diplomasi safhası oyuna adını veren kilit nokta. Burada diğer oyuncularla 15 dakika konuşuyor, antlaşmalar yapıyor, sözler alıyor veya sözler veriyorsunuz. Bu, evet, Diplomacy'deki tüm olay bu. Diplomacy, meta-oyunu o kadar çok kullanmanıza izin veriyor ki bu kısmıyla... Mesela siz İtalyasınız diyelim, Fransa'yı da oyunu pek bilmeyen bir arkadaşınız oynuyor. Oyundan önce herkese "bakın Fransa güçsüz, ona dalalım hep beraber, onun işini bitirelim" deyin ve size inananlar Paris'e hareket ederken onların boşalttığı topraklara girin. Siz Rusya'yla konuşurken korkuyla seyreden Avusturya-Macaristan'a gidip "Rusya sana dalmayı planlıyormuş, eğer Bükreş'ten çekilirsen nereden gireceğini söyleyeceğim" diyin. Rusya'yla böyle bir şey konuşmadığınız için de Rusya ve Avusturya-Macaristan'ın, siz Balkanları kontrol ederken birbirlerini yemelerini seyredin. Antlaşmalar yapın, ardından emirlerinizi katlayıp koyduğunuz masanın altından o anlaşmalara ihanetler ortaya çıksın, Budapeşte'den saldırmasını bekledikleri ordu hareket etmesin, güven kazanın, antlaşmalara uyun, İsviçre olun hatta. Ama ne olursa olsun diplomasi yapın, hem de sonuna kadar.





YAZ DİZİLERİ

YAZ GELDİ VE BÜTÜN BİR SENE BOYUNCA İZLEDİĞİNİZ DİZİLER TATİLE GİRDİ DİYE ÜZÜLÜYOR MUSUNUZ? YENİ SEZONLAR BAŞLAYANA KADAR KARA KARA "NE İZLESEK?" DİYE Mİ DÜŞÜNÜYORSUNUZ? BİZ DE AYNI DERTTEN MUZDARİPTİK VE SİZLER İÇİN ARAŞTIRDIK. İŞTE YAZ VE SONBAHAR BOYUNCA İZLEYEBİLECEĞİNİZ DİZİLER!



Treme

Sabredip sonuna değin izleyebildiği tek dizi *Marimar* olan düşkün bir ruh olduğumdan, *Treme*'i diziye haksızlık etmekten korkarak izledim. Kazara sanat filmi izlemiş apartman yengesi şuursuzluğunda bir yorum yapmayayım diye dizinin hakkında epey araştırma da yaptım. Gel gelelim beğenimde değişen bir şey olmadı. Eh, kırk yıllık kâni olur mu yani?

Treme, cazın doğduğu şehir sayılan New Orleans'ta, 2005 yılında meydana gelen Katrina Kasırgası'nın 3 ay sonrasında başlıyor. Bir önceki dizisi *The Wire* ile hayli ses getirmiş David Simon'un yeni projesi olan dizide başroller, harap olmuş güzelliğiyle New Orleans ve müziğinin. Hikâyelerini izlediğimiz bir grup müzisyen ve şehir âşığı karakterse kasırganın yıkıcı etkileri, müziğin vazgeçilmezliği ve bu zamanların canavar Amerikasını anlatmak için varlar. Dizinin aşk meşk sularına elden geldiğince dalmaması ve meraklılara teşhircilik yapmaması güzel. Fakat bu sefer de karakterlerin ille de belli bir durumun altını çizmek için kullanılmaları ve yazarın vermek istediği mesajları kör kör parmağım gözüne bir ısrarla vurgulaması yüzünden sıkıcı ve kuru bir dizi olmuş *Treme*. Bir de bu kadar yavaş ilerleyen ve konusu da ağır bir dizi için birer saatlik bölümler bence çok uzun (tek bölümü şehzade düğünü gibi 40 gün 40 gece süren yerli dizilere kıyasla insaflı tabii). Durum böyleyken, yayınlanmış bölümleri diş çektirir gibi izleyip, dizinin göz ardı edilemeyecek denli hoş müziklerini takip etmek üzere resmi sitesini kaydettikten sonra (http://www.hbo.com/treme) *Pretty Little Liars*'ı izlemeye koyuldum. Doğrusu layığımı bulmuştum. **–B. Emre**

Persons Unknown



Artık gizemli dizi sevemez olduk. Lost'la başlayan, Ezel'le de tavan yapan "izleyiciyi meraktan çıldırtma" teması bir süredir çok sayıda yeni yetme tarafından uygulanıyor. İzleyiciyi koltukta tutmanın tek yolunun, sorular yaratıp cevap vermeme metodu olduğunu sanan herkes dizi yapmaya başladı.

Persons Unknown da bu formülü uygulayan bir yapım. Chuck'ın sezon finalini izlerken, reklam arasında tanıtımını görüp oldukça heyecanlanmıştım. Happy Town ile benzerlik gösteren Persons Unknown, bir grup insanın kaybolup başka bir yerde uyanmasıyla başlıyor. Bu açılış biraz Testere tarzını hatırlatıyor, zaten dizi de tıpkı Testere'deki gibi izleyiciyi geriyor. İnsanların belli bir bölgeye sıkışıp kalmasıysa bildiğimiz Lost ve ada ilişkisi. Lost'ta karakterlerin kaçmaya çalıştığı mekân bir adayken, Persons Unknown'da bir kasaba. Bu durumu daha güzel hale getirense kaçırılan karakterlerin kamerayla izleniyor olması. Yani bu işin arkasında birileri var mesajı veriliyor ve ana soru da buradan çıkıyor: Bu insanları kim kaçırdı ve neden?

Dizinin anlatımına gelecek olursak, bu tür dizilerde klişeleşmiş hale gelen *flashback* anlatımı kullanılmıyor. Onun yerine, dış dünyada bu ortadan kaybolmaları araştıran bir gazeteci merkez alınıyor ve olayların öncesinde neler yaşandığını öğrenebiliyoruz. Bazı karakterlerin oyunculukları zayıf kalsa da, şimdiye kadar iki bölümü çıkmış olan ve toplamda 13 bölüm sürmesi planlanan mini dizi Persons Unknown'u izleyin. Ezel ve Chuck'ın yokluğunda pazartesi akşamlarımız boş geçmeyecek PU sayesinde. **–Berkant**





Glee

Müzik ruhun gıdasıdır derler bilirsiniz. Kimi zaman kafa sallar, kimi zaman ağlar, bazen de dans ederiz müzikle. Belki birkaç enstrümanı elimize almış denemişizdir, şarkılara eşlik etmekle kalmamış sahneye çıkıp söylemiş, müziğin arka bahçesinde ufak bir tur atmış, uyumla dans eden notaları fark etmişizdir. Müziği dinleyenlerin ötesinde, sevenlerdenseniz Glee tam size göre bir müzikal komedi. Ohio'da sıradan bir lisenin birbirinden sıradan öğretmenleri ve öğrencilerini bütün eziklikleriyle ekrana taşıyan bir dram da diyebiliriz aslında Glee'ye. Zamanında çok sevdiği şov korosu klübünde bulunmuş ve içindeki şarkı, dans ve şov isteğini yitirmemiş İspanyolca hocası Will, okulun çatlak ama güçlü amigo koçu Sue, aşırı bir titizlik hastalığı olan rehber öğretmen Emma, ezik müdür Figgins ve birbirinden acayip öğrenciler... Birbirinden renkli ve gerçek karakterlere ev sahipliği yapan Glee dışarıdan bakıldığında kızlara yönelik bir lise dizisi gibi gözükebilir, sakın aldanmayın. Acayip öğrenciler dedim ya, daha fazlasını da söylemek isterdim fakat spoiler verip dizinin tadını kaçırmak istemiyorum. Süper insanlardan ve müthiş ana karakterlerden gına geldiyse, popüler müzik ve Broadway klasikleriyle harmanlanmış bu görsel ve işitsel şöleni kaçırmamanızı tavsiye ederim. Bu arada Glee'nin, insanı ne kadar iyi tanıdığını ve işleyebildiğini Nip/Tuck ile kanıtlayan Ryan Murphy'nin kaleminden çıktığını da unutmadan söyleyeyim. Başlamadan önce diziden emin olmak isterseniz, yapmanız gereken tek şey Neil Patrick Harris (nam-ı diğer Barney)'in söylediği Dream On'u izlemek. **–Deniz**







The Good Guy

Polisiye dizi izleyelim derken kendimizi hep CSI, Cold Case, Without A Trace'de bulduk. Dexter bir çığır açtı bu konuda ama eskilerin, özellikle seksenlerin o polisiye yapımlarından eser kalmadı artık. Nerede bizim deri ceketlerimiz, nerede bizim sakar polislerimiz, nerede bizim iyi-kötü oyunlu polislerimiz?

İşte burada, FOX'un yeni dizisi The Good Guys'da. Dizinin havasını daha bizimkilerin kullandığı arabadan anlıyorsunuz, 79 model Pontiac Trans Am tüm *vintage* görüntüsüyle çerçeveye oturtuyor bizi. Ama arabadan ve dizinin geçtiği Dallas'tan daha da güzel olan şey kesinlikle karakterler. Bu ana karakterlerden Dan Stark, geçmişte çok başarılı bir polisken günümüzde o başarılarının rehavetine kapılmış birisi. Dizinin yaratıcısı Matt Nix, Dan'i şöyle tanımlıyor: "Aslında fantastik bir 1981 polisi ama kendisi zamana pek ayak uyduramamış." Ekibin diğer üyesi Jack Bailey ise her şeyi kurallara göre yapmaya çalışan, genç ve tutkulu bir polis.

Kafanızı çok yormadan, rahat rahat gülerek bir polisiye dizi izlemek isterseniz, hatta seksenlerin o televizyon havasını tekrar koklamak isterseniz The Good Guys bu yaz bir seçenek olabilir sizler için. **–Berkant**





Undercovers

Lost bitti ama JJ fenomeni tam gaz devam ediyor, edecek de. Eylül ayında Amerikan dizi sektörüne JJ yapımı yeni bir dizi daha katılacak. UnderCovers, Lost sevenleri üzebilir zira kendisi bir "izle-geç" dizisi. Bu özelliğiyle bize JJ'in Lost'tan önceki dizisi Alias'ı hatırlattı. Abrams da zaten "Alias'ın daha enerjiği ve komiği" şeklinde özetliyor diziyi. İnternete sızan 20 sayfalık senaryosu ve yedi dakikalık tanıtım filminden anladığımız kadarıyla, başrolleri üstlenen karı-koca ajanların hikâyeleri gerçekten de bizi güldürecek. Kafa yoran detaylardan uzak, basit aksiyon sahneleriyle gevşeyebileceğimiz, seksi karakterleriyle gözümüzü sürekli ekranda gezdireceğimiz bir yapım Undercovers. Dizinin bir diğer özelliği de gerçekten "enerjik" olması. Dizi, alışık olduğumuz temponun en az iki katı hızla aktığı için Abrams belli ki "görüntü tazeleme" yöntemiyle bizi diziye bağımlı hale getirmeyi planlıyor. Aynı mekânda dakikalarca konuşan karakterleri unutun. Şelale gibi sürekli ileri gürleyen bir tempo, düşündürmeyen Amerikan esprileri, Görevimiz Tehlike-vari ajan görevleri ve birbirlerini seven ama gıcık da olan karı koca hikâyeleri dünyanın her yerinde satar. Boris Kadjoe ve Gugu Mbatha-Raw gibi isimleri karşımıza çıkaracak yapım ekibi, "bir şeyler biliyorlar demek ki" diye düşündürüyor bizi. Umarız öyle olur, yoksa bu dizinin Cosby Ailesi'ne dönüşmesine yürek dayanmaz. **–Volkan**



The Gates

Yeni bir televizyon dizisinin yazarı olduğunuzu düşünün, ne yapardınız? Yıllardır devam eden Desperate Housewives bir kenarda dururken, Supernatural başarılı bir şekilde devam ederken, genç kızların hormonları True Blood ile coşarken, ortamda Twilight adında "parlayan" bir vampirler kuşağı varken nasıl tutunurdunuz piyasada? Hadi gelin tüm bu bahsettiğim serileri birleştirin ve adını da The Gates koyun. Vampir ev kadınlarının, liseli kurtadamların yaşadığı bir mahalle olan The Gates'e karısı ve iki çocuğuyla birlikte taşınan polis şefi Nick'in ve diğer Gates sakinlerinin hikâyelerini merakla bekliyoruz. Geçtiğimiz ay Flashforward'ı iptal eden ABC kanalında yayınlanacak The Gates'in, bu yazıyı okuduğunuz sıralarda 2. bölümü yayınlanmış olacak. Bakalım bu yeni seri, hedef kitlesi olan umutsuz ev kadınlarını ve onların doğaüstü aşkları arayan çocuklarını ekran başına kitleyip tutunabilecek mi? **–Deniz**





Pretty Little Liars

Bu dizidekine benzer "geçen yaz ne yaptığını biliyorum" yollu şantaj mesajları almaya başlamadan söyleyip kurtulacağım: *Gossip Girl*'ün 1. sezonunu iki oturuşta izledim (yuh). Fakat mazeretim hazır sevgili okuyucu: Zenginler de ağlar. Pardon yani, beşer şaşar.

Sara Shepard'ın aynı isimli kitabından uyarlanan *Pretty Little Liars* da, *Gossip Girl*'ün suyunu çıkardığı "suçlu gençlik" hikâyelerinden biri. 5 yakın kız arkadaştan bir tanesi aniden ortadan kaybolur ve bir yıl sonra cesedi bulunur. Geri kalan 4 kız daha kayıplarının şokunu atlatamamışken ölü arkadaşlarından kendi sırlarıyla ilgili tehdit mesajları almaya başlarlar. Konusunu yazarken bile izlemiş olduğuma utandığım (dizi dizi değil sanki Füsun Önal kitabı) *Pretty Little Liars*, bu türün ana sürükleyicilik unsuru olan "merak edilen sırlar" konusunda çuvallıyor. Kızlardan birinin hocasıyla, diğerinin de ablasının nişanlısıyla flört etmesi; bir başkasının gizli lezbiyen, kalan diğerinin ise kleptoman olması, dizi diye her türlü rezalet silsilesini görmüş izleyiciye yeni gelmeyecek sanıyorum. Ölü arkadaştan gelen mesajlarla henüz kim olduğu açıklanmayan kör kızın diziye kattığı gençlik korku filmi havasını, rontlamaya dayalı bu türe getirilmiş bir yenilik olarak sayabilirim sadece. Neticeten basit, sıradan, tamamen avama yönelik bir dizi olan *Pretty Little Liars*'ı ancak kendime önerebiliyorum (bak şimdi). **–B. Emre**



Nazo82 Sacit Mona Rıza Pınar Batum Eşekherif

DIVXPLANET Çevirmenleri

EN ÇOK DA ALTYAZILARA EKLEDİKLERİ KOMİK NOTLARI SEVİYORUZ – Damla Pınar Gök

Onlar Divxplanet'ın cevval çevirmenleri. Dizileri yurtdışındaki yayın tarihlerinde izleyebilmemizi sağlayan, en bulunmayacak filmlerin bile altyazılarını bize ulaştıran isimsiz kahramanlar. Perde arkasındaki bu çevirmenlerin kim olduklarına, neler yaptıklarına ve nasıl böyle bir gönüllü oluşum içine girdiklerine dair merakımıza karşı koyamadık. Bana kalsa uzun uzun anlatırım ama daha fazla yer çalmamak için sözü onlara bırakıyorum…

Öncelikle bize biraz kendinizden bahseder misiniz?

Mona Rıza: İzmir'de yaşıyorum, uzatmalı makina mühendisliği öğrencisiyim.

Nazo82: Tek ideali "sinemacı" olmak olan ama hayattaki tek idealine bile kavuşamamış bir insanım. "Öğrencilik hayatımı geride bıraktım" diyemesem de "şu an öğrencilik yapmıyorum" diyebilirim; kronik bir işletme öğrencisiyim aslında. Çok yoğun bir çalışma hayatım olmasa da özel bir şirkette muhasebe bölümünde çalışıyorum.

Pınar Batum: Grafik asıllı web tasarımcısıyım. Uzun yıllar ofis ortamında çalıştıktan sonra şimdi freelance çalışıyorum.

Sacit: 29 yaşındayım ve Şırnak'ın Beytüşşebap ilçesinde 1 yıldır doktor olarak görev yapıyorum.

Eşekherif: ODTÜ'de okuyorum. Hazırlık sınıfı yeni bitti, henüz 18 yaşındayım. Altyazılarımdan ötürü, hazırlık okuduğumu ve onu da zar zor geçebildiğimi duyan insanlar çok şaşırıyor :) Bunun dışındaki zamanım yeni bilgisayarımda oyun oynamak ve HD film izlemekle geçiyor.

Diziler için altyazı çevirmeye ne zaman ve nasıl başladınız?

Mona Rıza: Altyazı çevirmeye warez sitemiz varken karar vermiştim, daha doğrusu nazo82 ile birlikte karar vermiştik. 2006 sonuydu yanlış hatırlamıyorsam. Altyazıların içine sitemizin adını yazar ve Divxplanet'te paylaşırız, çok da güzel reklam olur diye düşünmüştük. Bu şekilde 2-3 altyazı denedik ancak pek verimli olmadı. Ekim 2007'de Nazo82 ile birlikte How I Met Your Mother (HIMYM) çevirilerine başladım. Sonra da ara vermeden çeviri yapmaya devam ettim.



Nazo82: Tabii ilk başladığımız zamanlar hem çok amatördük hem de sadece kendi sitemizdeki kullanıcılara yönelikti her şey. Sonra her çeviri yapmaya meyleden kişinin yolunun düştüğü Divxplanet'te aktif olarak yer alınca, böyle büyük bir sitenin getirmiş olduğu artılarla birlikte çeviri işi çok daha hoşuma gitmeye başladı ve günün birinde bir baktım ki hayatımdaki en büyük hobilerimden biri haline gelmiş.

Pınar Batum: Çok sevdiğim eski bir dizinin altyazısını bulamamamla başladı. "Madem kimse çevirmiyor kendim deneyeyim bari" dedim. Bugünkü gözle baktığımda o çevirileri çok başarısız buluyorum ama sonuçta ilk adımdı.

Sacit: Altyazı çevirmeye üniversite yıllarında başladım, yaklaşık 6 yıldır çeviri yapıyorum. Dizi çevirmeye House'un 4. sezonuyla başladım, yani 3 yıldır House çevirisi yapıyorum. House çevirilerine, mesleğimle ilgili bir dizi olduğu için başladım. Bu işe bir kere bulaşınca bırakması zor oluyor.



Eşekherif: Sanırım Lise 2'den 3'e geçtiğim yazdı, Prison Break ve Lost gibi dizilerin varlığını keşfetmiştim. O sene bu iki diziyi de izlemeye başladım ve altyazı işine bir yerinden bulaşmış oldum. Kendi kendime "İngilizcem çok iyi, İngilizce altyazıyla izlerim" (ki inanın hiç iyi değildi) dedikten sonra Lost'un 4. sezonundaki her bölümü hem İngilizce hem Türkçe altyazıyla izledim. Aynı senenin yazı, yapacak iş yoksunluğu ve bilgisayarımın oyun çalıştıramayacak kadar kötü olması sebebiyle ben de çeviri yapayım bari dedim. Kendi başıma çevirdiğim iki adet The Simpsons altyazısı onay alınca, o dönem çevirmen arayan The Big Bang Theory'e atladım hemen.

Nasıl tepkiler alıyorsunuz insanlardan?

Mona Rıza: Güzel tepkiler geliyor tabii. Dizinin Türk kanallarında gösterilmesini beklemeden, üstelik TV'dekinden daha iyi altyazılarla günü gününe takip edebiliyorlar. Bu nedenle üşenmeyip e-posta gönderen, teşekkür eden pek çok kişi mevcut. Olumsuz eleştiri de geliyor bazen ama bunların %99,9'u hiçbir şekilde memnun edilemez insanlardan gelen eleştiriler. Yapıcı anlamda olumsuz eleştiriye pek rastlayamıyorum.

Nazo82: Çok güzel tepkiler alıyorum(z) elbette. Çevirileri her ne kadar hobi olarak yapsam da, devam etmemi sağlayan en önemli şey gelen olumlu tepkiler. En güzel şey de yaptığımız kelime oyunlarının ve taşı gediğe oturtma çalışmalarımızın övgü dolu tepkiler alması. Dizi-film izleyen insanların samimiyetimizi anlamaları, bizi sıcak bulmaları ve bunları gocunmadan belirtmeleri mest ediyor beni (bizleri).

Pınar Batum: Çok güzel mesajlar alıyorum. Sırf eleştirmek adına en ufak hatanızı büyüterek yazanlar da var tabii ama bunları kafamı takmıyorum. Hiç tanımadığım bir arkadaş bana mesaj atıp "anlamlı bir teşekkür olsun istediğim için Tema vakfına sizin adınıza 8 fidan bağışladım" dedi mesela, bundan daha güzel bir karşılık olabilir mi?

Sacit: Genelde olumlu geri dönüşler oluyor ama çeviri süresi her zaman sorun yaratıyor. Askerde olduğum dönemde aynı gün içerisinde yetiştiremiyordum bazen çevirileri. O dönemlerde epey şikâyet



oluyordu ama sonra birkaç kişiyle ortak çevirmeye başlayınca bu sorun ortadan kalktı.
Eşekherif: Şimdiye kadar hiçbir olumsuz yorum almadım. Olabildiğince ulaşılması rahat insanlar olmaya çalışıyoruz ki gözümüzden kaçan, insanlık hali diyebileceğimiz hatalarımızı görmemize yardımcı olsunlar. Bu hataların gösterilmesi dışında aldığım tepkiler, bu işi neden yaptığımı hatırlatıyor ve daha da severek yapmamı sağlıyor. Varlığımın birilerine faydasının dokunduğunu görmek mutlu ediyor beni.

Artık insanlar dizi yayınlandıktan hemen sonra altyazının çıkmasını istiyorlar. Bunun baskısı oluyor mu üzerinizde, kişisel işlerinizi dizinin yayın tarihlerine göre mi ayarlıyorsunuz?
Mona Rıza: İnsanlar gerçekten altyazı hemen çıksın diye bekliyorlar, haklılar da. Hatta ben de Lost, Battlestar Galactica altyazılarının çıkmasını parmağım F5 tuşunda beklemişimdir. Ancak hiçbir zaman altyazı çıkmadı diye dert yanmadım çünkü işin içyüzünü biliyorum. Diziler 22 ya da 45 dakikalık olduğundan altyazı da en fazla 45 dakikada çevrilir diye düşünüyorlar ama pratikte pek böyle olmuyor. Mesela How I Met Your Mother'ı takip edenler fark etmiştir, altyazıları son sezonda akşam değil, gündüzden vermeye çalıştık. Bunu sağlamak için derslerimi ona göre gruplardan seçtim. İnsanlar "haydi Playstation oynayalım" dediklerinde "hayır, ben çeviri yapacağım" dedim. Asosyal olmayan insanlar için bu disiplini sağlamak inanın çok zor. O yüzden diyeceğim odur ki, bu işi sevmeden yapmak mümkün değil.
Nazo82: Elbette çok büyük baskısı oluyor; hatta çeviriden çoğu zaman sırf bu yüzden inanılmaz soğuyabiliyorum ama yapacak bir şey yok, alıştım artık zaten bu duruma. Herkesten empati yapmasını beklemenin boşa kürek çekmek olduğunu uzun zaman önce anladığımdan, bu duruma alışmaktan başka alternatifim de yoktu sanırım.
Kişisel işlerimi yayın tarihlerine göre değil ama saatlerine göre ayarlamak zorunda kalıyorum tabii. Çok ekstrem bir durum olursa, çevirisine güvendiğim bir arkadaşa gönül rahatlığıyla paslayıp çıkabiliyorum da. Ama uykusuzluk sorunum yüzünden çoğu günü 24 saat yaşadığımdan bu konuda pek çok çeviri yapan arkadaşımızdan daha şanslıyım herhâlde.
Sacit: Baskı oluyor ister istemez. Bir işi yapıyorsanız bir an önce bitmesini istersiniz elbette ama içinize sinmeyen bir iş çıkarmak da istemezsiniz. Sonuçta hızlı yapılan işte hata olur ve ben de yaptığım işte hata istemem. Evet, bazen kişisel işlerimi dizinin yayın tarihine göre ayarladığım oluyor, hatta çeviriyi bitirmeden yatmayayım diye yatış saatimi değiştirdiğim bile oluyor.
Eşekherif: Daha toy dönemlerimde -bu sezonun başları- inanılmaz bir baskı vardı üzerimde. Sonrasında tecrübe ve hız kazandıkça dert etmemeye başladım. Ama o dönemde, The Big Bang Theory uğruna 2 dönemde toplam üç tane sıfır aldım mesela sınavlardan. Sonrasında insanların beni beklediği, ne olursa olsun bekleyeceği ve oturdukları yerden ahkâm kesmeye hiç hakları olmadığı fikri daha bir yerleşti kafama. 2 yıl önce neredeyse 2 günümü alan Big Bang Theory'nin bazı bölümlerini 3-4 saatte çıkarttığım oldu bu sezon içerisinde. Zaten popüler dizilerin altyazısını gün içerisinde vermeniz gerek. Sorunlar, acil durumlar, iş veya sınavlar araya girmediği sürece de hayatınızı buna göre ayarlayıp, gün içerisinde insanların izlemesini sağlıyorsunuz.

Bu işi tamamen gönüllü olarak yapıyorsunuz, tatmin nereden geliyor? Manevi bir tatmin mi, insanlar tarafından tanınma hissi mi, gelen olumlu tepkiler mi yoksa ego tatmini mi?
Mona Rıza: Açıkçası hiçbirini diğerinden ayıramam. Bu işin manevi yönü de, tanınma yönü de, ego tatmini yönü de var. Ancak bütün emeklerin tek bir gerçek ödülü var; o da insanlardan gelecek kuru bir teşekkür.
Nazo82: E) Hepsi. Hepsinden biraz var ama hiçbiri tek başına sebep olamaz. Tabii bunların hepsi birleşince tek bir kapıya çıkıyor, manevi tatmin. Uykusuzluk sorunu çektiğim için o anki olumsuz düşüncelerden beni kurtaran en büyük şeylerden biri çeviri yapmak. Hem kafamı boşaltıyor, hem kendimi işe yarar hissettiriyor hem de birilerine faydamın dokunduğunu bilmek beni çok mutlu ediyor.
Pınar Batum: Benim hiçbir zaman tanınmak gibi bir amacım olmadı. Tamamen bir hobi, sevdiğim için yapıyorum. Örneğin sadece kendim için, çok sevdiğim bir aktörün Türkiye'de yayınlanmayan biyografik bir kitabını çevirdim. Bundan keyif alıyordum ve 1-2 değer verdiğim arkadaşımın da okuyabilmesini istiyordum. Yayınlanmasına ya da bundan para kazanmama gerek yok, onu kitaplığımın rafında görüp "bunu ben yaptım" demek yetiyor bana.
Sacit: Bu işin tatmini aslında birçok şeyin birleşimi bence. Gelen olumlu tepkiler, ego tatmini, bir kitle tarafından tanınma ve takdir edilme… Bunların hepsi var ama bunun dışında, ben bu işi bir hobi olarak görüyorum. Bazıları gemi-uçak yapar, bazıları oyun oynar; bu iş de benim hobim. Bunda da size ait bir eser çıkıyor nihayetinde.
Eşekherif: Sorudaki seçeneklere baktığım zaman "E) Hepsi" diye bir şık olsa da işaretlesem" dedim. Bahsedilenlerin hepsi birbirine bağlı gibi, ama sonunda hepsi ego tatminine bağlanıyor. Mesela şu anki duruma baktığım zaman -size röportaj verdiğimi göz önünde bulundurursak- "sanal da olsa ünlü olmak" seçeneğini en üste koyabiliyorum. Mutlu ediyor bu durum beni.



Etrafınızdaki kişiler sizin kim olduğunuzu öğrendiklerinde ne tepki veriyorlar, şaşırıyorlar mı?
Mona Rıza: Şaşırıyorlar, inanmıyorlar. İnsanların şaşırmış yüz ifadelerine ve hatta bazen cümle kuramamalarına çok gülüyorum. Ne yani, popstarla mı tanışıyorsunuz da inanmıyorsunuz!
Nazo82: Yakın arkadaş çevremde dizilerle ve filmlerle bu kadar haşır neşir olan benden başka kimse yok gibi. Ama üniversitede okuyan arkadaşlarımdan ve lisede okuyan kuzenimden, kendi ortamlarında adımın -daha doğrusu nickimin- geçtiğini duyuyorum arada sırada. Komik bir örnek verecek olursam; en son yurtdışında okuyan kuzenim, taktığı filmin altyazısında benim nickimi görünce sevinçten koltuktan düşmüş. Bu, kuzenimle olan sevgimizin garipliğine mi göstergedir yoksa sorunuza mı cevaptır bilemem tabii :)
Pınar Batum: Şaşırıyorlar. Çok eğleniyoruz bazen, komik tepkiler alıyorum. Bir web sitesi için görüşmeye gittiğimde firma sahibi çok ciddi bir beyefendi utana sıkıla "ya affedersiniz ama siz o musunuz" demişti mesela:)
Sacit: Evet, yeni tanıştığım insanlardan "aaa o sen misin?" gibi tepkiler geliyor. Bazen de yaşadığım yerdeki insanlar çevirdiğim bir altyazıyla dizi ya da film izliyor, sonra gelip "o Sacit sen misin?" diyor.
Eşekherif: The Big Bang Theory muhabbeti açan bir sınıf arkadaşım konuşma ilerledikten sonra "aa eşekherif sen misin?" demişti, olumlu yanıt alınca da sanki her gün karşılaştığı bir şeymiş gibi "tamam o zaman" şeklinde bir yanıtla geri dönmüştü. Çevremdeki insanların pek umrunda olmuyor benim kim olduğum, zamanla alışıyorlar ama çeviri için okula gelmeyeceğimi söylediğimde hocamın yok yazmadığı da olmuştu.



ANGEL BEATS!

ÖLÜMDEN SONRA OKUL VARSA İSYAN ÇIKARIRIM! – İpek Cevahir





Bu ay Arakawa Under the Bridge ile Angel Beats! arasında kaldım. Madem günlük hayat, komedi, macera diye gittik son zamanlarda, öyleyse Temmuz ayında daha ciddi bir seriye yer vereyim dedim. Böylece eğlenceli olanı ağustos ayına kaldı (İpek'in eğlence anlayışı köprünün altında yaşayan bir grup deli oluyor bu durumda). Ve işte bu ay karşınızda Angel Beats!

Öncelikle hikâyenin yazarı Jun Maeda'dan başlayalım. Kanon, Clannad ve Air gibi anime uyarlamaları olan görsel romanların senaristi olarak tanıdığımız Jun Maeda'yı bir gözyaşı makinesi olarak özetleyebiliriz. Geçen ayki Görsel Romanlar başlıklı dosya konusunda bahsedilen Key'in kurucularından ve kilit isimlerinden biridir aynı zamanda. Trajedi senaryoları üzerine eğitim gördüğünden şüphelendiğimiz bu yazar ve müzisyen kişilik, bu seferki hikâyesine mekân olarak yeni bir dünya, daha doğrusu bu dünyanın sonrası için programlanmış bir sistemi seçmiş.

Gözlerini bir okulun bahçesinde açan ve hafızasını kaybettiğini fark eden genç bir adam, elindeki silahı uzakta duran bir figüre doğrultmuş bir kız tarafından karşılanır. Yurippe adlı bu kız, gence eğer buradaysa ölmüş olduğunu söyleyerek hemen konuya girer ve kendilerine katılmasını ister. Karşısındaki hiperaktif kızın söylediklerine inanmayan genç, daha zararsız görünen tarafa geçerek silahın doğrulduğu "Melek" denen varlığın yanına gider. Melek değil, öğrenci birliği başkanı olduğunu söyleyen kızın dedikleriyle bir an rahatlayan ana karakterimiz için bu an fazla uzun sürmez ve kızın kendisine saldırmasıyla her şey yeniden kararır.





Ölülerin bulunduğu bir dünyada zaten kimse bir kez daha ölemediği için bir süre sonra gözlerini açan genç, burada bulunan diğerler insanların toplandığı yeri keşfeder. Adının Otonashi olduğunu hatırladıktan sonra, şu an için onların yanında yer almaktan başka çaresi olmadığını anlar ve böylece direnişe katılır.

Her şeyin belli bir sistem üzerine kurulu olduğu ve kendileri dışındaki öğrencilerin NPC (evet, bildiğimiz non-player characters olan) olarak gezindiği bu okulda, özgür iradeleriyle hareket eden bu direnişçiler buz dağının sadece görünen yüzüdür. Operasyonlarını sürdürürken herkesi tek bir yerde toplayıp dikkatleri dağıtacak bir müzik grubu, malzemelerini temin ettikleri yer altındaki devasa lonca ve Otonashi'nin tanışacağı diğer karakterlerin hepsi Yurippe'nin takipçileridir.

Direndikleri şeyse sadece bir sonraki hayatta insan olamama ihtimali gibi görünse de aslında sürmek zorunda kaldıkları acı hayatları ve erken ölümlerini kabullenememeleridir. Ölüme karşı koyma şansları olmamasına rağmen burada Melek'e karşı koymaya devam ettikleri sürece var oluşlarını sürdürebileceklerine inanmaktadırlar.

Direniş deyince kulağa çok ağır geliyor olabilir ama aslında operasyonlarının çoğu yemekhane bileti çalmak, bilgisayar kurcalamak ve balık tutmak gibi aksiyonlardan ibaret. Elbette bir yandan silahlarla savaşmaya devam ediyorlar ancak bunun dışında yaptıklarının çoğu daha masum hareketler.

Angel Beats!'e ilk iki bölümünden sonra uzunca bir süre ara vermiştim çünkü konunun gidişatını az çok kestirdiğimi sanmıştım ama Jun Maeda'yla karşı karşıya olduğumu unutmuşum. Tabii ki hiçbir şey tahmin edildiği gibi gitmedi. Özellikle toplam 13 bölüm olan seri içinde en az üç defa "tamam işte bu sefer karşılaştıkları, serinin sonunda karşı karşıya gelecekleri son düşman olacak" demişimdir ama üçü de değildi. Size sunulan dünya hakkında o kadar çok bilinmeyen varmış ki, konu çok hızlı bir şekilde ilerleyerek kısa sürede boyut değiştirdi. Bu süre içinde hayattayken başlarına gelenleri öğrendiklerimiz ve durumlarını kabullenip bu dünyadan ayrılan başka karakterler derken, göz açıp kapayıncaya kadar çok değişik bir hikâye izlemiş oldum.

Ancak tüm hikâyeyi de bir trajedi çemberi içinde geçen felaketler dizisi sanmayın. Yeri geldiğinde öyle komik sahnelerle karşılaşıyorsunuz ki, tüm bunların hayatın bir parçası olduğu mesajı veriliyor sanki. Mesela finalleri sabote etme girişimleri benim en eğlendiğim bölümdü.

Altı ayda bir büyük bir sezonun ve yaz-kış dönemlerinde araya sıkıştırılan daha küçük sezonların kısa tanıtımlarını yapmak artık gelenek halini aldı sanırım. Bütün dizilerin sonbahar aylarına kadar ara verdiği şu dönemde, devam eden animelerin ara vermemesi ve üstüne bir de yeni anime sezonunun başlamasıyla en azından yaz tatilinde seyredebileceğimiz yeni bir şeylerin çıkmasını seviyoruz. Bu yaz geçen seneki kadar dolu olmasa da, aralarında ilgi çekenlerin de olduğu serilerle dolu. İşte yaz serilerinden bazı seçenekler:

Shiki

Başlangıç: 08 Temmuz
Stüdyo: Daume

Anlaşılan bu yaz için ne kadar izlemeye değer görünen seri varsa bir yanı mutlaka gerilime dayanmış. Çok sıcak bir yaz döneminde, izole edilmiş Sotoba adlı küçük bir köyde, köyün doktorunun açıklayamadığı ölümlerin salgın bir hastalık olabileceği düşünülür. Bu sıralarda köydeki terk edilmiş malikaneye garip bir aile taşınır ve köye saldıranların vampirler olduğu ortaya çıkar.

Fuyumi Ono ve Ryu Fujisaki'nin mangasından uyarlanan serinin en çok ilgimi çeken yanı ana karakteri Gact'in seslendirecek olması doğrusu. Shiki, aslında müzisyen olan ama daha önce de seslendirme yapmış Gackt'in ilk uzun anime serisi olacak. Gact hayranları için kaçırılmaz bir fırsat diyebiliriz.

Fazla adına rastlanmayan ama çalışmalarına baktığımızda oldukça aktif bir stüdyo olduğunu söyleyebileceğimiz Daume ise son yıllarda hep komedi serileri üzerinde çalışmıştı. En son çalıştığı gerilim serisi 2004 yılındaki Le Portrait de Petite Cossette idi ve oldukça başarılı bir yapımdı. Bakalım Shiki'de nasıl bir iş çıkaracaklar.



Sengoku Basara 2

Başlangıç: 11 Temmuz
Stüdyo: Production I.G

Feodal lordların bir yandan iktidar için birbirlerine karşı, bir yandan da acımasız Oda Nobunaga'ya karşı kıyasıya mücadele ettiği dönemi anlatan seri, CAPCOM'un Devil Kings oyununun anime uyarlamasının ikinci sezonu. Bu sezondan beklentilerimiz gene çok yüksek, düz duvara tırmanan atın üzerinde ayakta duran ya da atına motosiklet sürer gibi binen karakterler istiyoruz. Basara'nın epik savaş sahnelerini ve bu sahnelerin seyirciyi koltuğuna yapıştıran kompozisyonlarını bir kez daha Production I.G. kalitesinde izleyeceğiz.



Occult Academy



Başlangıç: 05 Temmuz
Stüdyo: A-1 Pictures

Daha önce Anime no Chikara kapsamında gösterilen Sora no Woto'ya bu sayfalarda yer vermiştik. Occult Academy aynı programdaki üçüncü yapım. Korku ve okul komedisi temalarını birleştirecek olan seri, özel bir akademinin 1999'da ölen müdürünün kızı olan Maya'nın ve 2012 yılından geriye gelen Uchida adlı gizemli bir adamın etrafında geçiyor. Serinin yönetmenliğini yapan Tomohiko Ito ise Death Note ve Majin Tantei Nougami Neuro serilerinin yönetmen asistanlığını yapmıştı.

Nurarihyon no Mago



Başlangıç: 05 Temmuz
Stüdyo: Stıdio Deen

Dörtte üçü insan ve bir parçası da youkai (demon) olan Rikuo Nura adlı bir genç, içi ruhlarla dolu bir evde büyükbabasıyla birlikte yaşamaktadır. Nura-klanının şimdiki lideri büyükbabasıdır ve Rikuo ne kadar youkai yanını sevmese de büyükbabasının varisidir. Günümüzde stüdyolar uzun soluklu olması beklenen serileri animeye uyarlamak için biraz fazla acele ediyorlar sanki. Nuraihyon no Mago, birçok sadık okuruna göre uzun olma ihtimali olan bir seriymiş. Siz gene de yeni bir shounen tarzı seriye açıksanız NnM'ya bir şans verin.



Highschool of the Dead

Başlangıç: 06 Temmuz
Stüdyo: Madhouse

Daisuke Satou'nun yazdığı ve Shoji Satou'nun illüstrasyonlarını yaptığı popüler manga serisinden uyarlanan HoTD'de; dünyayı ele geçiren bir virüse karşı hayatta kalan bir grup liseli gencin ve okul hemşiresinin hep birlikte hayatta kalma mücadeleleri anlatılıyor. Bu serinin anime adaptasyonu uzun süredir bekleniyordu. Bu yazın en iddialı serisi olduğu kesin. Seriyi Madhouse'un uyarlayacak olmasıysa en büyük artısı. Şimdi asıl soru; bakalım mangayla karşılaştırıldığında televizyon yayını ne kadar sansüre uğrayacak ki DVD'lerinde kesintisiz olarak izleyelim…





PANİNİ GÜNEY AFRİKA 2010 ÇIKARTMA KOLEKSİYONU

ÇIKARTMADAN OLMUYOR!

Dünya Kupası başladığında Pele, Maradona, Beckenbauer gibi pek çok önemli ismin yanında çoğumuzun aklına gelenlerden biridir Panini. Aslında her şey bundan 80 yıl önce başladı. Her yıl rotası Modena'dan da geçen Bisiklet Turnuvası'nın fotoğraflarını çeken Panini Ailesi'nin çocukları, yıllar geçtikçe fikirlerini yerel bir gazete bayisiyle anlaşarak büyütmeye karar veriyorlar. Giuseppe ve Benito Panini kardeşlerin başarı öyküsü işte böyle başlıyor: 1945 yılında, Modena'daki bir gazete bayiinde. Dokuz yıl sonra gazete ve dergi dağıtan bir şirket kuruyorlar. 1961 yılında diğer iki kardeş, Franco ve Umberto Panini'nin de işe ortak olmasıyla Panini Group kuruluyor ve futbol ile ilgili ilk orijinal ürünleri olan İtalyan Premier Ligi 1961-62 sezonu Çıkartma Koleksiyonunu hazırlıyor. Futbolun adeta bir din olduğu İtalya'da bu özel çıkartmalar büyük bir başarıya imza atıp 3 milyon gibi önemli bir satış rakamına ulaşıyor. Böylece Dünya Kupası çıkartmalarına kadar giden uzunca bir maceranın da ilk adımları atılmış oluyor.

Panini Group bugün hem çıkartma koleksiyonlarıyla hem de çocuk ve gençlere yönelik dergi ve çizgi romanlarıyla kendi alanında bir dünya lideri. Avrupa ve Amerika başta olmak üzere, dünyanın 100'den fazla ülkesinde şubesi var, ürünleri 1 milyondan fazla bayide satılıyor. 2008 verilerine göre 724 çalışanı olan şirketin net cirosu 1 milyar dolar civarında.

640 ÇIKARTMA, 72 SAYFA

Dünya Kupası 2010 Çıkartma Albümü'nde turnuvaya katılan 32 ülkeden her biri için iki sayfa yer alıyor. Toplamda 72 sayfalık albümde tam 640 çıkartma var. Bu da, her birinde 5 çıkartma olan 128 çıkartma paketi demek. Düşünülenin aksine her çıkartma eşit sayıda üretiliyor. Çıkartmaları en mükemmel ve adil şekilde karıştırmak ve her pakete 5 çıkartma koymak için Umberto Panini'nin icat ettiği "Fifimatic" isimli makine kullanılıyor.

Panini son üç yılda Türkiye'de pazar payını sürekli artırdı. Şu anda piyasada 35'ten fazla ürünü bulunuyor. Çocuk ve gençlere yönelik *Spider-Man Maceraları, Tamirci Bob, Bugs Bunny Oyun, Tom ve Jerry, Hello Kitty* ve bunlar gibi 15 farklı derginin yanı sıra, küçük yaşta çocuklara yönelik *Winnie the Pooh, Mickey Mouse, Barbie, Dora* ve *Tinkerbell* gibi Stick&Lift çıkartma albümleri ve elbette *UEFA Şampiyonlar Ligi, NBA Basketbol, WinxClub, Hello Kitty, Spider-Man, Bakugan* gibi çıkartma albümleriyle firma, pazarda ciddi bir konuma sahip. *Turkcell SüperLig* ve *Bez Bebek* çıkartma koleksiyonları da Panini'nin Türkiye pazarına özel olarak ürettiği ürünlerden...



SANAL DÜNYA İÇİN SANAL ÇIKARTMALAR!

Panini, FIFA ve Coca Cola ortaklığı ile dünyanın ilk sanal çıkartma albümünü de yayımladı. Dünya futbolunun patronu FIFA'nın web sitesi FIFA.com'da patlama yapan sanal albüm 14 Nisan'da yayına girdi. FIFA.com, albüm sayfalarının 5,5 milyar kere görüntülendiğini bildiriyor. 2010 FIFA Dünya Kupası sonunda bu sayfalar dünyanın en çok ziyaret edilen futbol sitesi olacak! Sanal albüm sisteminde her koleksiyoncuya her gün 2010 FIFA Dünya Kupası Çıkartma Koleksiyonu'nda kullanabileceği beş çıkartmalı bir sanal paket geliyor. Çıkartmaları sanal albüme yapıştırabiliyor veya dünya çapında diğer futbol meraklıları ile değiş tokuş yapabiliyorsunuz! Sadece sanal olanı değil elbette... Bugünlerde tüm hızıyla süren Dünya Kupası'nın heyecanı da, Güney Afrika 2010 koleksiyon çıkartma albümüyle yine Panini sayesinde ülkemize geliyor. 26 Nisan'dan itibaren satışa çıkan çıkartma paketleriyle beraber kupa heyecanı ve getirdiği unutulmaz anlar Panini çıkartmaları sayesinde 7'den 70'e bütün koleksiyonerlerin arşivlerine yerleşiyor. Türkiye'de ise 5 milyondan fazla Dünya Kupası 2010 çıkartma paketi ülke çapında bakkal, market ve bayilere dağıtılmış durumda. Dünya çapında bu rakam 1 milyar civarında. Çıkartma paketleri için en büyük pazarlar ise Brezilya, Meksika ve Almanya. Dünya Kupası çıkartmalarını Türkiye'de tüm büyük süpermarketlerde ve 12.000'den fazla gazete bayii, bakkal ve markette bulmak mümkün. 1 TL'ye satılan her çıkartma paketinde 5 tane çıkartma bulunuyor. Çıkartma albümleri ise 2,5 TL'ye satılıyor.



KORSANA HAYIR!

KANDIRILMAK İSTEMİYORSANIZ MUTLAKA PANINI'NİN ORİJİNAL, RESMİ LİSANSLI **FIFA DÜNYA KUPASI GÜNEY AFRİKA 2010™** ÇIKARTMALARINI VE DEĞİŞTOKUŞ KARTLARINI ALIN!



SOUTH AFRICA 2010
FIFA
WORLD CUP
OFFICIAL LICENSED PRODUCT
© 2005 FIFA TM



N.E.M.

Göktuğ Yüksel
goktug@oyungezer.com.tr

LOS ANGELES LAKERS: 2010 NBA CHAMPIONS!!!

Evet, ahuahauha, bir sene geçti aradan, eehuhuehue, yeni bir NBA yazısı ile sizlerle beraberim ve takımım Los Angeles Lakers'ın aynı geçen sene olduğu gibi bu sene de şampiyon olduğu haberini sizlerle paylaşmaktan aşırı bir sevinç ve gurur duyuyorum. Önce Oklahoma City Thunder'ı tarihin paslı sayfalarına gömdük, sonrasında Utah Jazz'ı yedi cihanın gözü önünde eze eze eledik, sonra sırada Phoenix Suns vardı, ancak üçlük atmaktan başka bir hat bilmeyen Suns'ın da güneşini tek nefeste söndürdük. Son olarak da intikam vaktinin gelip de geçmekte olduğu Celtics karşımıza çıktı ve yerin dibine batıra çıkara, bir sağdan bir soldan tokatlaya tokatlaya, resmen çaka çaka Celtics'i de yok ettik ve şampiyon olduk. Hem bana, hem aranızdan Lakers taraftarı olan arkadaşlara hayırlı uğurlu olsun. Şu anda son maçı, yani Celtics'i soyunma odasına yollatıp ağlattığımız final maçını sağ monitörümde açtım, sol tarafta da Word'ümü açtım, keyifli keyifli yazımı yazıyorum.

Finale Doğru

12. yüzyılın en önemli düşünürlerinden Hayri Hayırlı'nın bir lafı vardı unutmam mümkün değil: "The West is the best" demişti. Ne kadar da doğru söylemiş. O yüzdendir ki playoff'lar boyunca West'in tüm maçlarını izledim, ancak East konferansını pek de umursamadım, daha doğrusu umursadım ama bütün maçları izleyecek kadar vaktim yoktu. Doğudan ben Magic'in finale kalacağını düşünüyordum ama ne olduysa oldu, Celtics çıktı karşımıza. Eminim pişman da olmuşlardır zaten çıktıklarına çıkacaklarına. Playoff'larda ilk olarak Oklahoma Thunder'ı geçmemiz zaten 5 yaşındaki çocuğun bile tahmin edebileceği bir şeydi. Ama biraz zorlandık açıkçası. Sonrasında Utah Jazz'ı ile resmen ezdik, süpürgelerimizle ezdik hem de. O Boozer adam falan değil. Üzerine konuşmaya bile gerek yok. Phoenix Suns ise bence Lakers'a kıyasla takım falan değil. Sadece üçlük atarak şampiyon olunmaz. Amare Stoudemire de adam falan değil zaten, ezdik, yok ettik. Steve Nash'in soyunma odasında ağlayarak koça sarılması iste yüreğimi parçaladı. Ehueuhehu...

Ve Büyük Final

Evet, bir senelik çaba, onlarca maç, onlarca playoff maçı, yüzlerce basketten sonra tüm sezonun sonucu son bir maça kalmıştı. Hiç şüphesiz hayatımda izlediğim en heyecanlı basketbol maçı buydu. Birbirlerinden yıllar boyu nefret etmiş iki takımın taraftarları bu efsanevi finallerde yeniden karşı karşıya geldiler. Dediğim gibi hayatımda izlediğim en muhteşem basketbol maçı buydu. Heyecandan 4-5 defa çişe gittim zaten. İlk yarı Celtics bize üstünlük kurdu, hem ilk çeyrekte hem de ikincide takımımız Lakers iyi oynayamadı. Ben de kara kara düşünmeye başladım. Kendi sahamızda Celtics'e şampiyonluk vermek berbat bir şey olacaktı. Üçüncü çeyrekte kontrolü elimize aldık ve son çeyrekte de artık Celtics'e şampiyonluk yerine "hava" alacaklarını gösterdik. Kendi seyircimiz önünde "The Jack"imizin önünde son çeyrekte canımızı dişimize taktık, farkı açtık. Ancak yine bu Celtics'in "bal dolu" üçlükleri ile maç inanılmaz bir noktaya geldi. Ama inanılmaz Lakers defansı sayesinde yeşil gölet kurbağalarını Boston'a geri yolladık ve şampiyon olduk! Hadi hayırlı uğurlu olsun! Ha bu arada sağda solda "BEAT LA" diye bağıran, çığırşan milyonlarca kişiye sesleniyorum: "You can't beat LA, LA BEATS YOU BABY"



Takımımı Seviyorum

Lakers kadrosunun NBA'deki en iyi kadro olduğunu söylesem, kaç kişi benimle aynı fikirde olur, kaç kişi subjektif konuştuğumu düşünür bilemem ama böyle bir laf demek zorunda hissediyorum kendimi. Tabii ki öncelikle superstar'ımız, bir tanemiz, NBA'in en iyi oyuncusu Kobe Bryant'tan başlamak istiyorum. Kobe hakkında ne desem boş, adam resmen "GOD MODE" yahu. Oyunlarda hile yapıp karakterimizi God Mode'a soktuktan sonra ne enerjimiz azalıyor, ne gücümüz ne de paramız, işte o hesap Kobe de bizim God Mode'umuz. Ne zaman ki takımımız geri düşsün, Kobe'miz, Black Mamba'mız devreye giriyor ve takımı oyunda tutuyor. Tabii ki her zaman galibiyet getiremiyor, zira basketbol takım olayı ancak tartışmasız bir şey var ki Jordan'dan sonra dünya üzerinde gelmiş geçmiş en iyi oyuncu Kobe Bryant. Kimse Lebron James falan filan demesin Kobe'nin adının geçtiği yerde. Tabii Kobe de 32 yaşına geldi, artık o da yaşlandı, 4-5 sene daha maksimum performansta oynar, sonra tahtı Lebron'a bırakır gibi gözüküyor. Ama efsane olarak bir Jordan efsanesini hatırlayacak torunlarımız, bir de Kobe efsanesini.

Pau Gasol ise Amerika'daki yorumcularının hepsinin dediği gibi "best big man on the paint." O boy ile o paslar her yiğidin harcı değildir. Kobe ile muhteşem bir ikili oldular, en az 3 sene de böyle devam edecek gibi gözüküyor. Kobe zaten basketbolu Lakers'da bırakacak, tahminimce Gasol da öyle yapar, Fisher da öyle yapacak, o yüzden bu üçlüyü bir üç sene daha seyredeceğiz gibime geliyor. Fisher hakkında da konuşacak bir şey yok aslında. NBA'in en adam gibi adamlarından, saygılı, efendi, coştu mu karşı takımı yok eden, Kobe gibi 5 yüzüğe sahip olan deneyim abidemiz "The Fish."

Boston Celtics

İki sene önce ne yazık ki şampiyonluğu Celtics'e kaptırmıştık ve ben de bu seri konusundaki yorumlarımı sizlere anlatırken "adamlar hak ettiler, kazandılar helal olsun" demiştim. Hakikaten de vaziyet öyleydi. Ama bu demek değil ki Celtics'e kıl olmuyorum. Feci bir şekilde kıl oluyorum abi Celtics basketbolcularına... Öncelikle o at suratlı Paul Pierce'dan başlamak istiyorum. Basketbol dünyasında Michael Jordan ve şu anda da Kobe Bryant varken bu Paul Pierce'ın sağda solda "en iyi basketçi benim" diye saçma sapan demeçler vermesini anlayamıyorum. Sen kimsin ulan? Her maç



sonrası gaza gelip "bunların işi tamam" diye sonuçsuz yaklaşımlarda bulunması da cabası. Zaten final serisinde de iki maç harici takımı batırdı resmen... Bir sonraki adama geçelim: Ray Allen... Bu adamı seven çok ancak ben bunda da pek bir numara göremiyorum... Şansın yardımı ile ikinci maçta 3'lük konusunda NBA rekoru kıran bu abimiz, bir sonraki maçta da az daha uğraşsa NBA'in en vasat üçlük atan adamı rekorunu kıracaktı. Zaten Celtics'in olayı bu, şans eseri gaza geliyorlar değişik değişik adamlar star oluyorlar, sonrasında bir takım birliği falan göremiyoruz tabii ki. Lakers, Celtics'i yendiği zaman, yenmekle kalmıyor, yerin dibine batırıp batırıp çıkartıyor, beşinci maçtaki gibi, Celtics yendiği zaman adamlar en iyi oyununu oynuyorlar, Lakers resmen batırıyor, vasat oynuyor, ama adamlar bizi yine de 5-6 sayı ile anca yenebiliyorlar. Biz ise altıncı maçta görüldüğü üzere yendiğimiz zaman sadece yenmiyoruz, YOK EDİYORUZ! Neyse, Ray Allen diyorduk, eğer üçlük ile şampiyonluk alınsaydı, zaten Steve Nash sayesinde Suns şampiyon olurdu. Ayrıca Kobe Bryant bütün maçlarda Ray Allen ile resmen "dalga" geçti. Ray Allen Kobe karşısında hiç bir halt yiyemedi, son maçın son çeyreğinde de Celtics'i uçuruma yollayan en önemli adam oldu.

Celtics'de çok sevdiğim bir basketbolcu var, o da Rajon Rondo. Lakers'a en büyük zararı da Rondo verdi, ama Sezar'ın hakkını Sezar'a vermek lazım. Çocuk acayip oynuyor. Harika bir basketbolcu, mükemmel bir süper star olacak, hatta artık oldu bile. Bu genç yaşına rağmen bu derece basket oynayan ve de takımda lider konumuna gelen Rondo'yu



seviyor ve tebrik ediyorum... Maç boyunca arka taraftan top çalmaya çalışırken paso faul yapıyor ama n'apalım artık. Celtics'de bir de Kevin Garnett'e kıl olmam pek. Pierce gibi kendini beğenmiş biri değil, ama artık gözünün kılları tel kadayıfı oldu, bundan sonra Celtics'de big 3 falan kalacağını da sanmıyorum. Zaten pek bir halt edemiyorlardı da işte kendilerince takılıyorlardı. Bir yüzük yeter bunlara... Ha bu arada Doc Rivers'ı severim, çok efendi adam, kaliteli bir koç.

Anti Lakers Adamları

Nasıl ki ben anti-Celtics adamıyım, elbette ki etrafta binlerce anti-Lakers adamı var. Saygı duymak lazım tabii, herkesin sevdiği şeyler var, sevmediği şeyler var. Ancak bunların sayısı o kadar çok ki benim yaşadığım şehirde bile elimi sallasam bunlara çarpıyor. İşyerinde benden başka bir Allah'ın kulu Lakers'ı sevmiyor, "noluyoruz lan" diye merak edip bir sorayım dedim aldığım cevap "Lakers herkesi yeniyor, en iyi takım Lakers, biraz da başkaları kazansın, o yüzden sevmiyorum Lakers'ı" oldu. Sonrasında sevinç tılsımı moduna girdim tabi ki. Güzel Türkçe'mizde buna verilecek güzel bir cevap var "Nefret etme, itaat et" diye, ancak bunlara söylesem zaten anlamayacaklar kapak olayını. "Let it be a lid" falan diyeceğim onu da anlamayacaklar. Bir de Fenerbahçeliler ile Celtics taraftarları arasında inanılmaz bir benzerlik gördüm. Celtics taraftarı da ne zaman yenilseler anında geçmişe dönüp "Boston'ın 17 şampiyonluğu var, Lakers'ın 16, ilk önce 17 yapın sonra konuşun" diyor. Bu da açıkçası duyduğum en saçma şeylerden bir tanesi idi. Ulan Celtics o şampiyonlukları 60'lı yıllarda almış. Gerek dergi ekibimiz, gerek siz okurlarımız o yıllarda babamızın aklında fikir bile değildik. Ne diye bana 16'dan 17'den bahsediyorsunuz. Celtics atmışlı yılların şampiyonu, biz milenyum şampiyonuyuz! Ayrıca geçenlerde yanıma aldığım stajyer eleman da büyük bir Celtics taraftarı ve sağolsun finaller boyunca duyduğum en saçma lafı söyledi... "ya önemli olan şampiyon olmak değil, son maçta Kobe Bryant iyi oynayamadı, sen bana ondan haber ver" dedi... Demek Nepallilerin mantığı da böyle oluyor. NBA şampiyonluğu önemli değil ya, başka şeyler önemli. Ben buna "ehuehue" diye gülmem resmen "puhahaha" diye gülerim.

Facebook Muhabbetleri

Facebook ortamından (www.facebook.com/goktugyuksel) yaklaşık iki ay boyunca NBA konusundaki fikir ve düşüncelerimi arkadaşlarımla paylaştım. Bu muhabbete dahil olan ve serileri daha da heyecanlı hale sokan arkadaşlarıma teşekkür ederim, tanıdığım en büyük Celtics fanı olan brom Emre Sevimbige, Lakers taraftarları Hakkı'm Hakkı Çalışkan ve de Metincan'ım Metincan Demirbaş bu muhabbete en çok ortak olanlar oldu. Önümüzdeki sezon sizleri de bekleriz. Tabi sadece dördümüz değil, onlarca Celtics ve Lakers taraftarı heyecanımızı, gazımızı, sevincimizi birbirimizle paylaştık. Tabii ki son maç öncesi büyük bir iddia da döndü. Yenilen takımın taraftarları üç gün boyunca Facebook statülerini değiştirip "Lakers bizi yok etti, tebrikler Lakers, Celtics takım falan değilmiş" yapacaklardı. Tabii ben de aynı şeyi Celtics için yapacaktım, yani yedi cihana rezil olacaktım. Ehuehuueh. Neyse ki emin olduğum şeyler gerçekleşti ve şampiyon olduk, rezil olmadım millete. Bu arada yürekleri yetip benimle iddiaya giren, sonrasında da sözlerini tutan tüm Celtics'li arkadaşlara da teşekkür etmek isterim. Sonuçta spor bu, eğlenmek amacı ile icat edilmiş şeyler bunlar, hepimiz eğlendik, izledik, heyecanlandık ve de zevk aldık. İddia olayı da bunu daha bir renklendirdi diye düşünüyorum.

Xbox Live Muhabbeti

Bu arada son maçı brom Emre ile Xbox Live üzerinden karşılıklı konuşarak izlemeye karar verdik, gayet de zevkli oldu. Eğer basketbol sevdasıyla yanıp tutuşan ve de seneye finalde Lakers'ın karşısına çıkacak olan (evet, finale yine bizim kalacağımızdan eminim, eheuhueh) takımın taraftarı olan veya daha akıllıca bir iş yapıp Lakers taraftarı olan arkadaşlar varsa belki seneye toplu konferans olayına girip maçı Xbox parti modunda izleyebiliriz. Bakalım, bekleyelim görelim.

Yeni Lakers Taraftarları

Evet, henüz NBA olayına dalmamış minik yüreklere sesleniyorum, genç okurlarıma sesleniyorum: Senelerdir sizlere Metallica ve metal müzik aşkını aşılayan ben bu sefer sizlere Lakers ve basketbol aşkını da aşılamak isterim. Zira hâlâ sizlerden "Gök abi, senin sayende Metallica'yı tanıdım, metal müziğe beni sen alıştırdın, teşekkür ederim" diye mailler alıyorum. Emin olun, NBA'e gönül verdikten sonra aynı metal müzikte olduğu gibi hayatınıza büyük renk katacak yeni bir dünyaya adım atmış olacaksınız. Nasıl ki metal müziğe Metallica ile girilir, NBA'e de elbette ki Lakers ile girilir. Eheueu. O yüzden şimdiye kadar NBA'e ilgi göstermediyseniz, önümüzdeki sezon Lakers maçlarını ve özellikle efsane Bryant'ı izleyerek olaya başlamanızı tavsiye ediyorum. Sezon sonunda da playoff'larda hepinizi Facebook'ta bekliyor olacağım!

We Are The Champions!!!

Bu seneki şampiyonluğumuz ve inanılmaz basketbolundan dolayı başta Phil Jackson ve God Mode'umuz, Black Mamba'mız Kobe Bryant olmak üzere tüm Lakers ekibine sevgi, saygı ve paralarımı (onca malzeme alıyoruz NBA Store'dan) yolluyorum. Teşekkür ediyorum, sizlerle gurur duyuyorum! Sizleri seviyorum. Bu kadro devam ederse şimdiden söylüyorum: 2011 NBA Şampiyonu yine biz olacağız. Ama şimdi yazıyı sonlandıracak tek bir cümle var o da: 2010 NBA Champions: Loooooos Angeleeeeeesssssss Lakersssssss!!!



HAYALET GEMİ

Damla Pınar Gök
damla@oyungezer.com.tr

Hayallerim, oyunlarım ve ESL

Son bir haftadır "sabah 9 – gece 2" şeklinde devam eden mesaimin alışıldık bir sahnesiydi. Bir elimde ofis telefonu, "oyun sektörü, online, turnuva, Counter-Strike" anahtar kelimelerini bolca kullandığım bir konuşma yaparken, diğer elimle acil olarak göndermem gereken bir maili yazmaya çalışıp, bu sırada karşımda duran Berkant'a kaş göz işaretleriyle banner'ları siteye koyması gerektiğini anlatmaya çalışıyordum. Tam bu sırada cep telefonum çaldı, arayan Serpil'di. Dudaklarından dökülen "Damla bu ay Hayalet Gemi yazsana" cümlesiyle beraber arkamdaki duvarda kırmızı fontla yazılmış, kocaman bir yazı çıktı: "Finish her! Brutality!"

Bir süredir insan formundaki bir android (paranoid olanından ama) olarak dolaşıyorsam, bunun tek nedeni ESL. Bu yüzden de ister istemez bu sayfada hayatımı bu kadar ele geçiren şeyi anlatacağım. Ama korkmayın ESL'in ne olduğundan bahsetmeyeceğim, zaten derginin girişindeki yazıda uzun uzun anlattım onu. Bu sefer paylaşmak istediğim şey ESL anılarım. Siz bu satırları okuduğunuz sırada ESL Türkiye yeni açılmış olacak ama bunun öncesinde 13 aylık koca bir mazim var ESL'le. Daha şimdiden bir sürü anımız birikti. Ama aralarında beni en çok heyecanlandıranı, geçtiğimiz ocak ayında Köln'de yapılan ve tam 15 ülkenin temsilcilerinin katıldığı konferans oldu. Başta her şey çok korkutucuydu aslında. O güne kadar sadece mailleştiğim ya da Skype üzerinden konuştuğum bir sürü insanla karşılaşacaktım, Türkiye olarak ilk kez katılacağımız bir konferanstı, 4 gün boyunca neler yapılacağı hakkında hiçbir fikrim yoktu ve tüm bunların üzerine bir de tüm ülke temsilcilerinin ve ESL yetkililerinin önünde bir sunum yapmam gerekiyordu! Mevcut durum beni yeteri kadar korkutmuşken, içeri girmemle birlikte koca bir oda dolusu şaşırmış insanla karşılaştım. Bir an benim için zaman durdu ve aklımdan geçen tek şey "buraya kadarmış, hadi geri dön, bas istifayı, bi' daha da evden dışarı adımını atma" oldu. Neyse ki insanlarla kaynaşmam uzun sürmedi ve birkaç saat sonra hararetli bir geyik muhabbetinin tam ortasındayken, itiraf Yunanistan temsilcisinden geldi: "Ya biz seni erkek sanıyorduk, ondan bu kadar şaşırdık." Şöyle bir etrafa baktığımda, odadaki tek kadın olduğumu fark ettim ben de. Ama bu durum, ertesi günkü LAN party'de Quake'te acımasız bir şekilde frag almama engel olmadı tabii :)

Sunumlar, workshoplar ve toplantılarla geçen 4 günün ardından çok kıymetli fikir alışverişlerinde bulunduğum tüm dünyadan meslektaşlarımla aynı ortamı paylaşmak benim için inanılmaz bir deneyimdi. Üstelik içinde bulunduğum oluşumun ne kadar muazzam ve ne kadar önemli olduğunu da bir kez daha anlamıştım. Oldukça sancılı geçen 5 aylık bir süreçten sonra uykusuzluktan morarmış gözler, daimi bir baş ağrısı ve sürmenaj eşiğindeki bir beyinle birlikte 25 Haziran'da doğan bebeğimi kucağıma aldım. Attığı ilk adımları ve zaman içerisinde büyümesini her anne gibi ben de biraz korku, biraz panik ve çokça mutlulukla izleyeceğim ve her anne gibi ben de bebeğim için en iyisini isteyeceğim.

On sene geçmiş oyun sektörüne gireli, altı senedir de tam zamanlı olarak çalışıyorum aynı görevde. Lise yıllarında, gecenin bir köründe uykulu bir halde odama girip "kalk artık o oyunun başından da yat, bak saat kaç oldu" diyen anneme, birkaç sene önce yine o gecelerden bir tanesinde "n'apalım anne, ekmek parası" deyip ardından yüzsüz bir şekilde sırıtmışlığım da var tabii. "Daha dün gibi her şey" muhabbetine girmeyeceğim çünkü geriye dönüp baktığımda, "oyun"un hayatıma "meslek" olarak dahil olduğu bu altı sene boyunca pek çok şeyin değiştiğini görüyorum. O sıralarda her şey çok daha "yerel"ken, şu anda takip ettiğim koca bir dünya var. Durup nefes alma lüksüm de yok, çünkü ben durduğum sırada dünya üzerindeki diğer 25 ülkede ESL de tıpkı zaman gibi akıp gidiyor olacak. Bir taraftan çok korkutucu, diğer taraftan da çok heyecan verici bir durum bu benim için. Zaman zaman diğer ülkelerle tatlı rekabetlerin içine girmek, uzaktan da olsa birlikte beyin fırtınaları yaratmak, sunduğum bir fikrin beğenilmesi ya da gelen bir fikri çok beğenmem ve ara sıra da geyiğin dibine vurmak; kısacası kocaman bir dünyayla birlikte koşmak muhteşem bir his.

Zaman zaman ofise gelen okuyucularımızla muhabbet ediyoruz ve çoğu da oyun sektöründe çalışmak istediklerini söylüyorlar (hâlâ bu konuda istekliyseniz, dönüp ilk paragrafı tekrar okuyun :)). Bugün bu satırları okuyan bazılarınızın en büyük hayallerden bir tanesi bu sektörde çalışmak, bazılarınızınsa henüz aklının ucundan bile geçmiyor. Ama ben eminim ki, hangi gruba dahil olursanız olun, ileride bir gün içinizden bir kısmıyla farklı organizasyonlarda birer meslektaş olarak bir araya geleceğiz.



Dünkü çocuk gibi görünse de ESL Türkiye tam 13 ay önce başlayan bir sürecin meyvesi.



HAD SAFHADA

Sinan Akkol
sinan@oyungezer.com.tr

Hayalin kadar varsın

Hayal etmeyi gereksiz gören, hayal gücüne değer vermeyen insanlarla dolu çevremiz. Dikkat etmezseniz, sizi de karanlık kuyularına çekiveriyorlar.

Zap… zap… Zap… Gecenin bir körü manasızca internette gezinmekten, manasızca TV kanalları değiştirmeye indirgenmişim. Yemekteyi… Zap… başbakan şuna bişey dedi, beriki ona çemkirdi… Geç… Birden Sunay Akın'a takılıyor gözüm. İstanbul'da kurduğu oyuncak müzesi hakkında bir soru sormuş muhabir, o da cevap veriyor: "*Neden mi kurdum bu oyuncak müzesini? Çünkü gereksiz gördüğümüz için, oyunlardan, oyuncaklardan bu kadar korkarak geleceğimizi nasıl kararttığımızın farkında değiliz. Sorarım size, neden uzaya ilk önce Amerikalılar gitti? Ben söyleyeyim size, adamlar 1910'lardan beri uzayla ilgili oyuncaklar üretiyor, çocukları bunlarla oynuyor ve hayal kuruyor da ondan. O hayali öyle bir kuruyor ki, büyüdüğünde gerçeğe dönüştürecek gücü buluyor. E onlar gitmeyecek de biz mi gideceğiz bu halimizle uzaya?*"

Tüm yaratıklar içinde sadece insanoğluna özgü bir güç bu: Soyut kavramları gerçeğe dönüştürebilen tek canlıyız. 1800'lerde bir yazar denizler altında seyahat edilebileceğini, hatta aya gidilebileceğini hayal ediyorsa, bir süre sonra yapıyoruz. 1960'larda bir dizide avuç içi kadar bir iletişim aracıyla konuşuluyorsa, o aleti gerçekleştiriyoruz. Çünkü bir fikir yeteri kadar fazla sayıda insanın aklına yatarsa, yeteri kadar insan "ben hayatımı bunu gerçek kılmaya adıyorum arkadaş" diye yola çıkarsa, o fikir gerçekleşir. Emin olun Star Trek seyreden 1960'ın çocukları, onların çocukları veya onların çocuklarından birisi ışınlanmayı da bulacak, uzayın en uzak köşelerine nasıl gideceğimizi de.

Daima olumlu düşünmenin de bunda çok büyük etkisi var. Şimdiye kadar hangi işe "ya acaba olur mu ki, ama şunlar şunlar ters gidebilir, ya batarsak, ya çıkarsak" diye diye ikircikli düşüncelerle giriştiysem olmadı. Ama hangi işe "ben bunu yapıyorum arkadaş!" diye el attıysam oldu. Burada nasıl bir mekanizma çalışıyor bilmiyorum, Secret falan gibi zırvalara da inanmıyorum. Ama beyni daima olumlu düşünceye, daima yapmaya programlamanın başarıyı getirdiği kesin. Kendi başarınıza siz inanmazsanız, etrafınızdakiler niye inansın?

Bilgisayar oyunlarının benim için hobi, takıntı veya işten öte bir şey olduğunu bilen bazılarının yanıma gelip de "*yaa oğlum yaşın olmuş kaç, hâlâ oyun oynamaktan sıkılmadın mı?*" demesine, dışımdan gülümseyip "*yoo*", içimden söverek "*senin yaşın olmuş kaç, peki sen İddia'ya kupon basmayı bırakıp da ışınlanmayı keşfetmeye ne zaman gönül vereceksin?*" demeye devam ettim inatla. Gerçekten hayal etmeyi gereksiz gören, hayal gücüne değer vermeyen insanlarla dolu çevremiz. Dikkat etmezseniz, sizi de karanlık kuyularına çekiveriyorlar. O yüzden yaşınız 6, 16 veya 60 olsun fark etmez. Hayallerini söndürmeyeceksin, hayal kuracaksın ve peşinde koşacaksın arkadaş! İçindeki çocuğu öldürmeyeceksin, ona kendi elinle misket, dondurma vereceksin. Hayallerini ve o çocuğu öldürmek isteyenleri kendinden kaç fersah ötede, ne kadar uzakta tutarsak o kadar iyi senin için.

Çünkü adamlar hayal ettiği için uzaya gitti. Biz hayal etmedik de nereye gidebildik? Gebze bile uzak bize.



Fotoğraf: Sandra Štimac

Posta İdaresi



Dört sütuna manşet atıyorum... Atıyorum... Atıyorum... Hâlâ atıyorum... Galiba şimdi attım.

-Tut.
-Nasıl?
-Uzun tut.
-Neyi tutuyorum, pardon?
-Giriş yazısını diyorum, uzun tut.
-Neden ama?
-Az mektup var yine.
-Arada bir oluyor böyle.
-Geçtiğimiz ay da az değil miydi?
-Evet, yazın demiştik hatta. İşe yaramamış görünüyor.
-O halde ters psikolojiyi deneyelim bu ay.
-Yazmayın mı diyeceğiz?
-Yazmayın lanet olasıcalar!
-Abartmayalım, ya sahiden yazmazlarsa?
-Onu o zaman düşünürüz.
-Ben düşüneyim, sen yaz.
-Düşünmek benim işim. Hem sen daha iyi yazıyorsun.
-Hiç bu açıdan düşünmemiştim.
-Yaz sen en iyisi.
-Yeter mi bu kadar?
-Dört sütunun birini doldursak yeter.
-Okur sıkılmasın?
-Bir kere de kendini düşün be adam. Ya da vazgeçtim, yaz sen.

BİRİKTİRDİKLERİM

Tekrar merhaba sevgili Oyungezer ailesi ve Eren Abi... Geçen mail'imde dediğim gibi sorularımı bir yere biriktirdim ve şimdi üstünüze yolluyorum. Yeniden yanıtlarsanız sevinirim. Bu sefer daha genel (özeller de var) sorularım olacak.

Tekrar hoş geldin Burak! Sor bakalım cevaplayabilecek miyiz.

1) Öncelikle size sitem tarzı bir sorum var. OGZ Dövüş Kulübü neden yeniden başlamıyor?

Dövüş kulübümüz gayet eğlenceliydi ama tekrar başlatırsak aynı etkiyi yaratacağını sanmıyorum ben. Onu orada bıraksak, yerine daha eğlenceli yeni bir fikir bulsak olmaz mı?

2) Dead Fantasy... Ben Montyoum'u zaten takip ediyordum ama şimdi o videoların bilgisayarımda olması bana bir rahatlık, mutluluk veriyor. Teşekkür ediyorum. Soruma gelecek olursak: Dead Fantasy, 3D Studio ile mi yapılmış? Hayır ise hangi program?

DeviantArt sayfasında yazdığı üzere önem sırasına göre Poser 7, Director MX, Maya, Particle Illusion, Adobe Premiere ve Xnview adlı programları kullanıyormuş kendisi. YouTube'da dört bölümlük bir "Monty Oum: 3D Film Making" videosu var, onu izleyebilirsin istersen. Özellikle üçüncü bölüm, 04:02'deki lafı çok iyi. Dürüst adammış en azından.

3) Bana PoP serisi hariç GoW tarzı 3 PC oyunu söyler misin?

Prince of Persia serisini eleyince pek bir seçeneğin kalmıyor aslında. Devil May Cry 4 olabilir. Onimusha 3'ün de PC uyarlaması vardı ama pek iyi değildi. I-ıh, üç tane iyi isim çıkmadı vallahi.

4) Ve CoD hariç 3 FPS daha söyler misin? PC için tabii ki.

Yeni çıkanlar arasından benim favorim Metro 2033. Eksik yanları var ama atmosfer açısından çok başarılı bir oyun. *Excellent choice. Good gun. Definitely better than yours!* Kalan iki öneri için de Bioshock 2 ve Singularity gayet güzel seçimler.

5) Capcom vs. Marvel dikkatimi çekti ve size bu soruyu sorma zamanım geldi artık galiba... Bir tarafta Fable 2-3 ve Natal, diğer tarafta GoW 1-2-3, LBP, Capcom vs. Marvel... Aşırı Fable hastası (Lost Chapters'ı her sene bir kez bitiririm) biriyim. Ne önerirsiniz? Xbox 360 vs. PS3?

Fable 3'ün PC'ye de geleceği kesinleştiğine göre Xbox 360 dememize gerek kalmıyor bu durumda. Konsol üreticilerinin niçin belli başlı oyunlar kendilerine özel olsun istediklerine dair çok güzel bir örnek oldu bu; konsol aldıran oyunlar var sonuçta.

6) tinyurl.com/buratyax adresine oyunumu yükledim. Bakmanız mümkün mü? Bu arada ilk oyunum, kısa, RPG Maker ile yapılmış ve 11 parçalık bir "yap-boz"un ilk parçası... Yorumunu bekliyorum.

Oyununu oynadım, bitirdim. Fakat ilk çalıştırmak istediğimde RGSS102E.dll dosyası bulunamadı dedi. Ben gerekli dosyaları bulup çalıştırmayı başardım ama bu konuda daha dikkatli olmalısın, insanların en az yarısı bununla uğraşmaz. Ek olarak sahibinden izin almadan bir eseri yaptığın oyunun içinde kullanman doğru değil. Linkin Park'tan izin almadığına göre... (: İleride daha ciddi bir oyun yapmayı düşünürsen bunu da göz önünde bulundurmalısın. Oyun ve içerisindeki espriler fena değildi. Ancak tam olarak bir oyun da değildi. Risk ve ödül sistemi gibi oyun mekanikleri üzerinde biraz araştırma yapmanı öneririm. Diğer oyunları oynarken bir yapımcı gözüyle değerlendirmek de kendini geliştirmen açısından faydalı olacaktır.

Hem bu dergi için, hem de ilk e-mail'imi yayınlandığı için çok teşekkür ediyorum. İnşallah hak ettiğiniz yere yani en tepeye bir an önce dönersiniz. İyi oyunlar...
Burak "Buratya" Kenanoğlu

OYUNLAR, SAHTE OYUNCULAR VE YASAKLAMALAR

Merhaba sevgili Goyunseverler ve Oyungezer ekibi. Giriş yazılarında pek iyi değilimdir, o yüzden direkman sorularıma geçmek istiyorum.

1. Başlıktan da anlayabileceğiniz gibi, oyunlara getirilen yasaklamalar ve sansürler yüzünden oyun endüstrisi her geçen gün büyük bir darbe alıyor. Bu darbelerden çoğu da oyun oynarken kendini kontrol edemeyip oyunu gerçek hayatta oynamaya başlayanlardan geliyor. Buna en iyi örnek GTA serisi ve Counter-Strike'tır. Gazetelerde yazar, "Hayatı bilgisayar oyunu sandı, çarşıda elinde silahla terör estirdi!" diye. Sonraki gün bir bakmışız o oyun Türkiye tarihinden silinmiş. Metin 2'ye de aynen öyle oldu. Sizi bilmem ama bu oyunları fazla ciddiye alan topu topu 10 kişi için geri kalan 70 milyonun darbe yemesi ve oyunun yasaklanması çok saçma. Ben daha 2. sınıfta iken GTA 3'te takır takır



Deniz Yılmaz geçtiğimiz sayının 92-93. sayfalarına baktıkça gülme krizlerine giriyormuş.

Diyor Ki... Oğuz Konya

4 yıllık lisans hayatımın ardından ODTÜ Oyun Teknolojileri Yüksek Lisans Programı'na kabul edilişimde emeği geçen aileme, bana üniversite öncesi çok iyi bir lise eğitimi sağlayan hocalarıma, üniversitede bana programlamayı öğreten ve sevdiren tez danışmanım saygıdeğer hocam YTÜ Matematik Lisans Bölümü Başkan Yardımcısı Yrd. Doç. Dr. Işım Demirız'a ve emeği geçen diğer tüm hocalarıma, oyun oynamanın sadece çocuklara göre bir şey olmadığını gösteren, hayatta iyi bir yerlere gelmek, istediğini elde edebilmek için beklemek yerine kendi başına bir şeyler yapman gerektiğini öğreten ve hayallerimi kovalatan Oyungezer Ailesine, 10 yıldan beri yazılarını okuduğum Sinan Akkol'a, Tuğbek Ölek'e, Serpil Ulutürk'e, Emin Barış'a, Eser Güven'e, Burak Akmenek'e, Cem Şancı'ya, Berker "Maddog" Güngör'e ve adını sayamadığım Oyungezer sayfalarında yer almış tüm yazarlara teşekkürü bir borç bilirim. Sayfalarınıza emeğimin geçeceği oyunları konuk edebilmem ümidiyle...


Erman Yolcu'nun yan komşusunun köpeği Peynir, Dog Days'in köpeklerle ilgili bir oyun olduğunu sanmış.

"Son sınavıma çalışmam gerekirken bir saattir oturmuş eski sayıları karıştırıyordum ve bir anda dergi yığınına bakınca üçüncü yıla yaklaştığımızı fark ettim."

adam vurup "mayhem" yaparken bunun sadece bir oyun olduğunu unutmazdım mesela. Left 4 Dead 2'nin Avustralya'daki sansürü de bu konuya bir örnek. Siz ne düşünüyorsunuz acaba?

Sinir bozucu ebeveyn dağarcığından cümleler kurmak istemem ama ikinci sınıf dediğin ilkokul ikinci sınıfsa eğer, 8 yaşındayken 18 yaş sınırı bulunan bir oyunu oynaman pek hoş olmamış aslında. Neyse ki konumuz o değil şimdi (:

Bahsettiğin durum birilerinin haber yaparken afedersin tuvaletlerini yaparkenki özeni göstermemelerinden kaynaklanıyor. Halkı doğru dürüst bilgilendirme sorumluluğunu omuzlarında taşıyan birinin yapacağı iş değil bu. Onlar ellerindeki malzemeyi işlerine nasıl geliyorsa o şekilde sunuyorlar, önümüze ne konulursa yemek de bizim kolayımıza geliyor. Ne âlâ. Diğer yandan asıl önemli noktayı kaçırmayalım; on kişi değil 70 milyon istese dahi bir oyunun kısmen ya da tamamen yasaklanması başlı başına yeterince saçma değil mi zaten?

Konuya farklı bir açıdan yaklaşmak gerekirse, bence bu noktada oyuncular olarak kendi içimizde de bir çelişkiye düşüyoruz. Düşüyoruz, çünkü yeri geliyor kendimizi korumak adına oyunların sadece birer oyun olduğunu öne sürüyor, yeri geliyor üzerlerine yüzlerce farklı anlam yüklüyoruz. Geçtiğimiz ay Tuğbek de köşesinde bununla ilgili bir şeyler yazmış, kanımca çok yerinde tespitlerde bulunmuştu. Lakin onun aksine oyunların asıl amacının ne olduğu konusunda objektif bir yargıya varabileceğimize inanmıyorum ben. Birimiz şu üç günlük dünyada oyunlar da eğlendirmeyecekse ne eğlendirecek diyebilir. Bir diğerimiz eğlencenin e'sini sunmayan bazı sanatsal oyunları bitirdikten sonra ekran koruyucu devreye girene kadar monitöre uzun uzun bakıp düşünmeyi tercih edebilir. Bir başka oyuncu eğlenceyi ikinci planda tutarak daha ılımlı bir yaklaşım sergilese de kendisine bir şey katmayan bir yapımı oynamayı reddedebilir ki illa entelektüel anlamda olması gerekmiyor bu katkının. Oyunların birincil amacından söz ederken oyuncuların kişisel beklentilerini toplayıp ortalamasını almak pek mantıklı gelmiyor bana. Çoğunluğun beklentisinin eğlenmek olması bir tesadüf de olabilir sonuçta.

2. Biraz garip gelebilir ama ben (Nisan sayısındaki o "Aşkım Kratos" başlıklı yazıyı yazan arkadaşımızın ve daha birçok kişinin aksine) God of War sevmiyorum. Bana çok saçma geliyor, ayrıca oyun bayağı bir tek çizgi halinde ilerlediği için hiç zevk almıyorum. Sizin de Goyun ekibi olarak 9 küsuratlı bir not vermenize şaşırdım, sizden hiç beklemezdim aslında. (Goyuntos çok güzel olmuş o ayrı konu.)

Ne yalan söyleyeyim, ben de senin şaşırmana şaşırdım. Kratos'un hakkı Kratos'a, gerçekten başarılı bir oyun serisi God of War. Bizim de aramızda çeşitli nedenlerden ötürü son oyunu beğenmeyenler oldu ama yaptığımız incelemelere kişisel zevklerimizi ancak belirli bir ölçüde katabiliyoruz; blog yazmıyoruz sonuçta. Beğenmediğimiz noktalar doğrudan oyunun kendisiyle ilgiliyse de yazıda belirtiyor ve/veya verdiğimiz son puana yansıtıyoruz.

3. OGZ ile nasıl tanıştığımı tahmin edemezsiniz. Büyük bir Mortal Kombat fanatiği olduğum için MK vs. DC oyununu sürekli takip ediyordum, ama o sıralar sadece Level dergisini alıyordum, onların kapağında da incelemelerde MK vs. DC göremeyince üzüldüm, hemen GGC'ye kaydı gözüm, ama baktım ki onda da yok. Sonra işte karşımda Oyungezer duruyordu, Wrath of the Lich King incelemesiyle beraber. O zamandan beri iki dergi almaya devam ettim, ama artık Level okumaktan hiç zevk almadığım için sadece Oyungezer alıyorum. (Öhm, eski Level kadrosu olarak da ayrı bir tadınız var.)

Bir şeyle çok içli dışlı olunca insan, herkes kendisi gibiymiş yanılgısına düşebiliyor. Bazen oyunlarla ilgilenen herkes Oyungezer'in adını bir şekilde duymuştur gibi geliyor mesela bana. Halbuki daha zehirlenecek kim bilir kaç taze beyin varghhh...

4. Bilmem hatırlar mısınız, No One Lives Forever diye bir oyun vardı? Half-Life'a rakip gösterildi hani? O oyunu kimsenin bilmemesine şaşırdım. Şayet bu kadar güzel bir oyun nasıl gözden kaçar anlamıyorum.

NOLF güzel oyundu ya, severdik


Ryan Allen boyalarıyla Monet'nin bir tablosundan diğerine portal açmış.



Seylan Çınar hamurdan bir Goyun yapmış, Burak Yiğit Kaya da fotoğraflamış.

Cate Archer'ı. James Bond oyunlarının olamadığıydı bir bakıma. Half-Life'a rakip gösterilmiş miydi sahiden, onu hatırlayamadım bak. Pek mantıklı da değil hani ikisini karşılaştırmak.

Ha bizim çevrede kendilerine "hardcore gamer" diye hitap eden ama hala Half-Life oynamamış insanlar da var, ki benim için bir Dune, bir Half-Life oynamadıysan senin zaten ne o bilgisayarı, ne de oyun konsolunu açmaya hakkın yoktur. (Valve'ın adını duymamış ama CS manyağı olanlar da var.)
Dune'u ben de oynamadım ama açamıyor muyum şimdi bilgisayarı? :(

5. Sierra ve Ensemble Studios geri dönse çok güzel olmaz mıydı :)
İstediğiniz hayalden başlayabilir miyiz? (:

Her türlü haber ve mektuplarınız için adresimiz, postaidaresi@oyungezer.com.tr. Siz de yazın, siz de bir şeyler söyleyin. Yazmadığınız sürece batan balıklar yan gidiyormuş!

6. Son sorum. BFBC2'nin mi multiplayer'ı daha güzel yoksa MW2'nin mi? Neden?
Başlıca birkaç özelliğe değinmek gerekirse Modern Warfare 2 atış hissini çok iyi veriyor, haritalardaki detay seviyesi yüksek ve perk sistemi süper. Diğer yanda Battlefield Bad Company 2'deki silah çeşitliliği daha fazla, kullanılabilir araçlar yönünden tartışmasız üstünlüğü var ve daha geniş, parçalanabilir haritalar sunuyor. Birebir karşılaştırma yaptığımızda BC2 multiplayer alanında daha üstün görünüyor, ama biraz da zevk meselesi tabii.

Teşekkür ederim, hoşçakalın, sağlıcakla kalın Goyundaşlar.
Alper AKSOY

BABA BENİ OKULA GÖNDER

Selamlar sevgili Eren ve tüm Oyungezer ailesi;
Son sınavıma çalışmam gerekirken bir saattir oturmuş eski sayıları karıştırıyordum ve bir anda dergi yığınına bakınca üçüncü yıla yaklaştığımızı fark ettim. Halbuki diğer dergiden ayrılışınız, şok olmam, daha sonra hafif hafif duymaya başladığımız yeni derginin kalp atışları derken ayları tüketmişiz. Zaman hızlı geçiyor vesselam. Oyungezer her geçen gün daha da büyüdüğü ve bizlere ulaşabildiği için çok mutluyum, hepinize teşekkür ediyorum.
Rica ederiz, o mutluluk bizim. Bizi sizler yaratmadınız belki ama bunca zaman ayakta kalabilmemizi size borçluyuz. İnşallah hep birlikte daha iyiye... (Kalan klişe: 0)

Bu arada aklıma gelmişken söyleyeyim, artık bazı yerlerde Oyungezer'in raflarda daha yukarıda olduğunu görüyorum.
Yavaş yavaş bir marka olmanın avantajları olsa gerek.

Aslında soru sorma niyetiyle yazmaya başlamamıştım ama adet yerini bulsun, sorayım bir iki soru, hazırsan geliyor;

1- Okul, dergi, sınavlar, oyunlar, günlük hayat derken nasıl yetişebiliyorsun yahu bu kadar şeye? Müdüriyeti anlayabiliyorum da, aynı zamanda öğrencilik yapmak zor olmuyor mu? Sadece öğrencilik bile bana zor geliyor vallahi.
Hazırsanız hayallerinizi yıkacağım... Geçtiğimiz yıl okulu bıraktım ben, bu yıl da tekrar sınava girdim hatta. Şu an okula devam etmediğim halde yapmak istediğim her şeye yetişemiyorum, yetmiyor zaman. Tekrar bir yere yerleşebilirsem önümüzdeki yıl ne olacak bilmiyorum. Tabii bu demek değil ki ikisi birden yürümüyor. Bakınız Ali, Berkant, Yiğitcan... Serbest yazar konumunda olduğumuz için diğer editörlerden biraz daha rahat çalışıyoruz biz, endişe etmemiz gereken bir tek deadline'ımız oluyor çoğu zaman. Sonuçta bir şekilde idare ediyoruz yani, ama durum her zaman dışarıdan göründüğü gibi olmayabiliyor.

2- Okul diyince aklıma geldi; hazır finaller de bitmiş ve görünürde yeni oyun da yokken aylardır bozuk olan PSP'yi yaptırıp oyun oynayayım diyorum. Mayıs ayında Pixel'de bahsettiğiniz *They Need to be Fed* tarzında basit ve eğlenceli oyun tavsiyeleri alabilir miyim? İlle de şöyle şöyle

Gezenti

Haziran sayımız yerinde duramamış, dünyanın dört bir yanını gezmiş durmuş. Sonunda yine durmuş yani. Ama durana dek İstanbul Boğazı'nda bir tur atmış (Ersin Bardakcı), 11:27'de Big Ben'e saati sormuş (Berk "Misteyk") ve son olarak Rockefeller Center'ın üzerinden Empire State'e bir bakış fırlatmış (Özgür Erpek). Bizimle birlikte gezen herkese teşekkürler!









Erdem Zengin bize FarmVille'de samanlardan bir Mario yapıp göndermiş.

olsun diye kısıtlamayayım ama, geniş çaplı oyunlara nazaran daha kısa süreli ve eğlencelik şeyler iyi gider.
Sorma ya, Volkan hep benim DVD'nin Full veya Bonus bölümüne koyduğum oyunlardan çalıp çalıp Pixel'e yazıyor (ehe, naber Volkan?). PSP için TNTBF'e benzer bir oyun düşününce aklıma direkt LocoRoco ve Patapon geldi. LittleBigPlanet da olabilir.

Efenim çok uzatmadan bitireyim mektubumu, ziyaretin kısa olanı makbul ne de olsa değil mi? Bir sonraki mektupta görüşmek üzere, kendinize iyi bakın, seviyoruz sizi.
Eren Aybirdi

Hâlbuki bu ay az mektup geldiği için uzun olanı makbuldü ama normalde kısa ve çok sayıda mektup tercih ediyoruz, evet. Biz de sizi seviyoruz ve sanırım daima seveceğiz.

BAŞLIK YAZMAYI UNUTURSANIZ BEN UYDURMAK ZORUNDA KALIYORUM

Selamlar olsun Eren Abime ve Oyungezer ahalisine! Her ay derginizi düzenli olarak alıp okuyorum. Sadece 4 sorum (1 tane de istek) var, cevaplarsanız bu garibanı sevindirmiş olursunuz.

1) Önümüzdeki sayıların birinde Red Dead Redemption posteri verebilir misiniz?
Uçan Spagetti Canavarı'ndan ümit kesilmez! Poster sorularına ne cevap vereceğimi bilemiyorum vallahi, kusura bakmayın. ^^;

2) APB ücretli mi olacak?
Evet, All Points Bulletin ücretli bir oyun olacak. Fakat aylık sabit bir ödeme yok, onun yerine oyun süresi sistemi var. Realtime Worlds Points ya da kısaca RTW puanı denilen sanal para birimini kullanarak 20'şer saatlik veya 30 günlük sınırsız oyun süresi (game-time) satın alabiliyoruz. Karakterimizi düzenleyip diğer insanlarla iletişim kurabildiğimiz Social District'e dilediğimiz zaman girebiliyoruz, ama savaş alanı diyebileceğimiz Action District'lere giriş yapabilmek için yeterli oyun süresine ihtiyacımız var. Unutmadan, oyunu satın aldığınızda 50 saatlik oyun süresi ve 100 RTW ile birlikte geliyor.

Red Dead Redemption PC'ye çıkacak mı?
Gayet güvenilir bir yabancı oyun dergisi olan Game Informer'ın Nisan sayısında oyunun çıkacağı platformlar arasında PC de yazıyordu, yazım hatası da olabilirdi ama ümitlenmiştik. Lakin bir iki hafta önce bir Rockstar yetkilisi böyle bir planları olmadığını açıkladı. "Planlarımız değişirse haber veririz" demesiyle avunuyoruz şimdilik.

3) FarCry, F.E.A.R. ve Thief'i önerir misiniz?
Eski oyun ıyy, bu ne biçim grafik demezsen Thief serisini şiddetle öneririz. Far Cry'ı hazır imkânımız varken modlayıp (bkz. The Delta Sector) oynamak en mantıklısı. F.E.A.R.'a ben nedense pek ısınamamıştım ama kötü oyun değildir, oynanabilir, Alma karşınıza höt diye çıktığında tırs tırs tırsılabilir.

4) Son olarak malumunuz yaz geldi uzun bir tatile girdik. Bize PC konsolunda şöyle 10-15 tane oyun sıralar mısın? (Sistemim gayet iyi, no problem.)
Konsol kelimesini oyun konsolu anlamında kullandığımız için PC konsolu yerine PC platformu demek daha doğru olacaktır, düzeltmiş olayım. Sıralamaya gelince, Tekmili Birden sayfalarımız bu iş için biçilmiş kaftan değil mi? Her türden oyun var orada. Kişisel olarak Just Cause 2'yi önerebilirim.

Yalanaber

Yatsıdan sonra yanmaya devam eden mum keşfedildi – İsviçreli bilim adamları, yıllar süren araştırmalarının sonucunda yatsıdan sonra da yanmaya devam eden bir mum türü keşfettiklerini açıkladılar. Amazon ormanlarının derinliklerinde, yeşille mavinin buluştuğu oda sıcaklığındaki ortamlarda yetişen bu nadir türe ulaşmak için dünyanın dört bir yanından yalancılar şimdiden sıraya girmiş durumda. (AA)

"Sizi bilmem ama bu oyunları fazla ciddiye alan topu topu 10 kişi için geri kalan 70 milyonun darbe yemesi ve oyunun yasaklanması çok saçma."

Hâlâ arada bir yarım saatliğine stres atmak için açıp oynuyorum, sıkılmadım vallahi.

Cevabınız için teşekkür eder, alnınızdan öperim :D
Mert Sertel

RED DEAD REDEMPTION NİYE BÖYLE BULANIK!?

Dergideki herkese selamlar, E3 koşuşturması vardır belki oralarda, hepinize kolay gelsin. Red Dead Redemption ortalığı kasıp kavuruyor, ben hariç. Efenim, olay şu: PS3'ümü BenQ FP241VW monitörle kullanıyorum. HDMI ile bağlı tabii ki. Vakti zamanında incelemiştiniz bu monitörü zaten. Neyse, monitörden gayet de memnunum. Fakat bu memnuniyet Rockstar'ın Rage motoruyla yaptığı oyunlarda yerini hüsrana bırakıyor. Evet, GTA IV ve RDR'den bahsediyorum. Bu iki oyunun da gerçek çözünürlüğü 640p. Fakat bu kadar kötü gözüküyor olamaz. Görüntü genel olarak çok bulanık, biliyorum PS3'de anti-aliasing yok ama kenarlar çok tırtıklı gözüküyor. İnanın grafikler o kadar rahatsız edici ki 5 dk. içinde oyunu oynamak imkânsız hale geliyor. Forumlarda araştırdım, bir iki kişi daha aynı dertten muzdarip. Bu konuda yardımcı olabilirseniz sevinirim. Kendinize iyi bakın, dergiden çok memnunuz :)
Cem Güray

Read Dead Redemption'ın PS3'te Xbox 360'dakinden daha kötü göründüğü bir gerçek. Başta dediğin gibi biri 640p, diğeriyse 720p görüntü veriyor. Ek olarak Xbox 360'ın sadece kenarları yumuşatan 2xAA'sı yanında PS3'ün bütün ekranı bulanıklaştıran QAA'sından (Quincunx Anti-Aliasing) kaplamalar da nasibini alıyor. Yine de aldığın keyfi etkileyecek kadar kötü görünmüyor olması lazım. Yapabileceğin pek fazla bir şey yok ama monitörün görüntü modlarıyla oynamayı ve PS3'ün görüntü çıkışını farklı bir çözünürlüğe getirmeyi deneyebilirsin. Her ikisinin de işe yarayacağı garanti olmasa da bir ihtimal senin için daha az rahatsız edici grafiklere ulaşman mümkün.

İDEAL EŞ

Sevgili Oyungezer,
Bu mektup yayınlansın filan istemiyorum. Sadece çabucak bir şey soracağım, yardımcı olursanız çok sevinirim.
Çok... geç...

Şimdi ben en kısa zamanda yeni bir bilgisayar almak istiyorum ve derginize olan güvenimden dolayı (ve bu işlerden pek anlamadığım için) bilgisayarımın parçalarını derginizin Pazar Yeri bölümünün "İdeal" tablosundan seçmeye karar verdim. Sizce ideal olarak belirttiğiniz bilgisayar bugünkü oyunların tamamını çalıştırmakla birlikte beni uzunca bir süre idare eder mi? İlginiz için şimdiden teşekkür ederim.
Pipirik Zumbaç

Tekrar bir baktım tablolara şimdi. Şöyle ki, oradaki ekonomik sistem dahi bugünkü oyunların neredeyse tamamını en yüksek ayarlarda rahatlıkla çalıştırır. İdeal ve süper sistemlerse doğal olarak seni biraz daha uzun süre idare eder. İdeal sistem ne kadar idare eder dersen, iki sene rahat eder derim ben. Az evvel atölyeye inip Kaan Usta'ya danıştım, kendisi de onayladı. Şimdiden hayırlı olsun.

Bitiyor, bitiyor, bitti. Ayın son günleri, ofiste bir telaş, dışarıda gök gürlüyor. Gürlüyor ama bir şey yağdığı yok. Kuru gürültü dedikleri böyle bir şey olsa gerek. Odanın içerisinde nereden geldiği belirsiz bir kelebek geziniyor. Dışarı çıkartmaya çalışıyorum; sesleniyor, el kol hareketleri yapıyorum ama anlamıyor hayvancağız. Ömrünün ne kadar kısa olduğunu bilse burada dolaşır mıydı acaba?
-Eren Okka

PIXEL




ZELDA II AMA FPS!

80'lerin sonunda NES'te kendisini göstermiş ve büyük övgüler almış Zelda II: The Adventure of Link'i 3B olarak hem de FPS kamerasında oynamak ister misiniz? O zaman aşağıdaki adrese bir uğramanızı öneriyoruz çünkü bir "hayran yapımı" olan oyun hiç de fena değil. Unity platformunu yavaş yavaş keşfeden amatör oyun yapımcıları, sanırız ki fosil oyuncuları yakın zamanda ihya edecek bu tip yeniden yapımlarla. http://3dnes.blogspot.com/

CAPCOM MU DÖVER NAMCO MU?

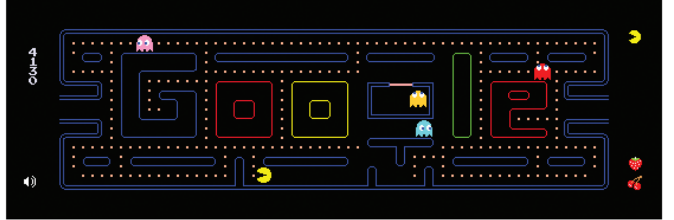


E3'le beraber Marvel Vs Capcom 3 ve Mortal Kombat haberlerini alınca, dövüş oyunu hayranları olarak o keyifli dakikaları hayal etmeye dalmıştık ki henüz bir dedikodudan fazlası olmayan bir haber başımızı döndürdü. İddialara göre Namco ve Capcom, iki markasını eskiden olduğu gibi yine karşı karşıya getirecek ama bu sefer RYO türünde değil, bildiğimiz safkan dövüş oyunu sisteminde. Karşı karşıya gelecek oyunlar da Tekken ve Street Fighter. Yani Tekken Vs. Street Fighter (evet anlamsız bir pekiştirme denemesi oldu bu)! Dövüş oyunlarının 2B kralıyla 3B kralı karşı karşıya gelecek yani (bu anlamlı oldu bak). Harika bir fikir gerçekten ve milyon tane satmaması için hiçbir neden yok ama biraz düşününce üçüncü boyuta ihtiyaç duyan Tekken ile daha ağır ve sadece oynanışı olan Street Fighter nasıl olacak da aynı süzgeçten geçirilip karşı karşıya getirilecek, biz bilemedik. Haber henüz doğrulanmadı ama yalanlanmadı da. Olur da haber gerçek çıkarsa, şüphesiz kazanan dövüş severler olacak.



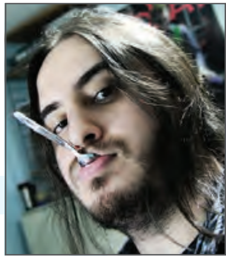
STEAM'DE SEGA GENESIS KLASİKLERİ

Emülatör düşmanlarına ve Steam kullanıcılarına Sega'dan güzel bir haber! Klasik Sega Genesis oyunlarını şu sıralar Steam üzerinden 3-4 dolar arası bir fiyata satın alabilirsiniz. Comix Zone, Altered Beast, Crack Down, Gain Ground, Ecco The Dolphin, Shadow Dancer, Golden Axe, Sonic 3D Blast, Vectorman, Shinobi III, Space Harrier II… Oyunlarda özel bir içerik olmaması eksi puan sayılabilir ama aralarından kaçırdıklarınız varsa bu ilk ve son fırsatınız olabilir, sudan ucuza bulmuşken kaçırmayın.



VAKİT NAKİTTİR

Geçen ay Pac-Man'in 30. yıl dönümünü kutlamıştık hatırlarsınız. Hatta Google bile ana sayfasına, oynanabilir bir Pac-Man oyunu yerleştirmişti. O gün her şey çok hoştu ama ertesi gün yayınlanan istatistiklerle bir başka gerçek ortaya çıktı (bkz. Başlık). Google'ın ana sayfasında kalma süresi ortalama 11 saniyeyken o gün 45 saniyeye fırlamıştı. Oyunda harcanan toplam sürenin de 4.8 milyon saat olduğu ortaya çıktı. Bu da işgücüne, oradan da paraya çevrildiğinde kaybın **120 milyon dolar** olduğu hesaplandı. Yani Google'da bir günlük Pac-Man oynamanın bedeli, dünyaya 120 milyon dolara mal olmuş durumda. Bıraksak mı oyun oynamayı, n'apsak!



VOLKAN TURAN
volkan@oyungezer.com.tr

AYIN ÖNERİLERİ:
Unirock Fest, Yann Tiersen, Massive Attack, Faithless, The Cranberries konserlerine gidilir.
Toy Story 3 büyük bir özlemle izlenir!
Mojito!

2 BOYUTLU ADAMIZ BİZ!

E3 yine her oyunseverin dikkatini çekecek bir gösteriyle geldi ve gitti. Özellikle 3DS, üçüncü boyuta getirdiği üçüncü boyutla tüm ilgimizi üzerinde topladı ama benim aklım özellikle bir oyunda kaldı ne olursa olsun; o da Mortal Kombat! İlk kez bir MK oyunu için henüz video aşamasında heyecanlanmaya başladım diyebilirim. MK4'ün de öncesine dönen old-school bir dövüş havası hakim oyuna. Onun yanında "tag" özelliğiyle de yenilikçi bir yapısı var. Dövüş sırasında yapılan "röntgen vuruşuuu" oyunun tüm atmosferini değiştirmiş açıkçası. Olmazsa olmazlardan fatality'ler de pek kanlı, pek yaratıcı! "Aman ya, yine mi bir MK oyunu" diye burun kıvıran eski toprak MK oyuncusu ben, bu sene karşı tribüne geçip alkışlarımla oyunun çıkmasını bekliyorum. Bu heyecanı en son Street Fighter 4'te yaşamış ve umduklarımı bulmuştum. Aynısının MK2 için de geçerli olması dileğiyle...



Onun haricinde yazın nimetlerinden de faydalanmaya çalıştık geçtiğimiz aydan beri. Efes OneLove güzeldi, siz bu satırları okurken Sonisphere ve Unirock da geçip gidecek. Biz de bu güzel etkinliklerle müziğe, çayır çimene ve güneşe doymayı planlıyoruz bir fasulye edasıyla. Sizlerin de artık sınav stresinden uzaklaştığını ve biriktirdiğiniz oyunları harıl harıl oynadığınızı düşünürsek, pek de tavsiyeye ihtiyacınız yoktur yazı nasıl değerlendirmeniz gerektiği konusunda. En iyisi siz geriye kalan son altı sayfayı da gazozunuzla beraber bitirip gelecek sayıyı beklemeye başlayın. OGZ ailesinin en güleryüzlü yazarı İpek'in de bu sayı Piksel'e konuk olduğunu hatırlatıp hızla uzaklaşıyorum sayfadan.

DOUBLE DRAGON SERİSİ



Kasetçi amcalarımızın, **"ilerlemeli dövüşlü"** diye Türkçeleştirdiği beat'em up türünün gerçek anlamda başlangıcı 1986'ya dayanıyor arkadaşlar. O yıllarda bu türe Renegade'le iyi bir başlangıç yapılmış fakat tam anlamıyla bir moda yaratılamamıştı. Gerçek yükseliş, aynı yıl içinde Data East'in unutulmaz Karate Champ oyununda da yer almış üç yapımcının, Technos Japan'a geçmesiyle başlıyor. Ekibin lideri Yoshihisa Kishimoto'nun aklına, kendisinin de büyük bir hayranı olduğu Bruce Lee'nin ölümünün 13. yıl dönümünde, Renegade'e oranla daha detaylı, akıcı ve yenilikçi bir beat'em up yapmak fikri gelince macera da şekilleniyor. Ekip derhal "nasıl bir Double Dragon" sorusuna yanıt bulmak için araştırmalara girişiyor.

EJDER ÇEK! DUBLE OLSUN!

Renegade'in, Japonya'daki **Nekketsu Kōha Kunio-kun** isimli versiyonu liseli çetelerin savaşlarını içerirken, diğeri daha batılı bir cyber-punk konseptine sahipti. İşte bundan esinlenen Kishimoto, 80'lerin çetelerinin giyim tarzından da etkilenerek bu konsepti kendi oyununda kullanmaya karar veriyor. Oyunun eksikliklerini bir bir saptayan yapımcı, kendi tasarımına iki kişilik oyun modunu ekledikten sonra bir de düşmanlardan düşen ve yerden alabileceğimiz silahları kullanabilme özelliğini katıveriyor. Sıra karakter dizaynlarına geldiğinde, oyunun iki oyunculu özelliğine uygun biçimde Jimmy Lee ve Billy Lee isimli iki kardeş yaratan Kishimoto, bu karakterlere Bruce Lee'nin dünyamıza kazandırdığı Jeet-Kune-Do'ya benzer bir tarz içeren, hayali bir dövüş tarzı olan Sōsetsuken yaptırmaya karar veriyor. Serideki Williams, Rowper, Bolo ve Ohara gibi diğer karakterlerin isimlerinin de efsanevi Enter The Dragon filminden geldiğini de ekleyelim unutmadan.

Bir yıl kadar sonra piyasaya çıkıyor Double Dragon, üstelik de felaket sayıda bug'la! Ama işte zamanlaması doğru olunca, üstüne bir de yepyeni oynanışı, beraber oynayabilme özelliği, harika müzikleri ve detaylı arka planları eklenince Arcade'lerde efsane haline gelmesi uzun sürmüyor. Hatta öylesine büyük bir ilgi çekiyor ki, daha sonra çıkan konsol versiyonlarının tanıtımında kullanılan cümle şu oluyor: "Bir daha asla **Double Dragon** oynamak için kuyrukta beklemek zorunda kalmayacaksınız!"

BİR ELİN NESİ VAR, İKİ EJDERİN SESİ VAR!

Tabii doğuştan efsane olan her oyun gibi Double Dragon da bir seriye dönüşüyor ve sayısız konsolda, ikisi dövüş oyunu olmak üzere toplam yedi devam oyunu yapılıyor. Yetmiyor, TV animasyon serisi geliyor. Son olarak, suyunun suyu da eksik kalmasın diye, mükemmelliğiyle sanat severlerin gönlünde taht kuran(!?) bir sinema filmi bile çekiliyor... Ama şunu da ekleyeyim kıymetli okurlar, ikisi de birbirinden başarılı olmasına rağmen ne Double Dragon ne de Nekketsu, yapımcı Technos'un 1996'da kepenkleri indirmesine engel olabildi. 2003 yılında Atlus tarafından GBA'ya detaylı bir remake'i yapılan Double Dragon'un hakları şu anda ise **Million Inc.** firmasında.



İkiz Ejderler özel bir seriydi. Bir türün kendisini değil ama potansiyellerini fark eden ve bu fırsatı iyi değerlendiren, gayretli yapımcıları vardı. Klon olmakla öncü olmak arasındaki farkı gösteren bir ders gibiydi. O gün bugündür yeni ve parlak fikirleri kovalayan yapımcıların peşindeyiz ama şimdi müsaadenizle, birkaç kendini bilmezin kafasında varil kıracağım... **Emre Sümer**

PİKSELLERİNE KADAR İNCELEDİĞİMİZ OYUNLAR



HUMAN CENTIPEDE

GARİPLİK DİZBOYU!

Human Centipede (First Sequence) aslında 2009 tarihli, Hollanda yapımı bir film. Ne anlattığını es geçiyorum çünkü epey "arıza" tarafları var. Gore, pislik, insan organlarıyla yapılabilecek uçukluklar filan konu alınıyor ve oyunumuz da filmden esinleniyor. Film oyunu değil, aslında 1980 Atari yapımı Centipede ile filmi bir yerde birleştiriyor. Oynanış tamamen Centipede gibi; tek fark yukarıdan gelen kurbanlar kırkayak değil, emekleyen insanlar! Amaç basit, size yaklaşan her şeyi vuracaksınız! Vurduklarınız oracıkta mezar taşına dönüşüyor ve sizi sınırlayan birer engel haline geliyor. Yani bu mezar taşlarını da vurmalısınız. Arada bir de polis sizi yakalamak için ekrana sokulacak, onu da engellemeniz gerekebilir. Kem… Küm… Şey… Garip bir oyun işte, biz bir şey demedik komiser bey, elçiyiz biz!

http://tinyurl.com/humancentipedgamee



THE PRINCE OF PERSIA: SANDS OF TIME

YAN SANAYİİ BUNLAR!

Konsolda veya PC'de çoktan oyunu oynadınız, bitirdiniz, beğendiniz veya beğenmediniz ama bir şeyi atladınız; o da oyunun Flash versiyonu. Elbette aslının yerini tutmaz, kıyaslama gereksiz ama durmadan soldan sağa doğru büyük bir hızla giderken onlarca tuzaktan kaçabileceğiniz, yaratıklara saldırabileceğiniz bir oyun arıyorsanız PoP bu isteğinizi karşılayacaktır. Oyunun en büyük güzelliği, öldüğünüzde veya zor durumda kaldığınızda zamanı geriye sararak durumu düzeltebiliyor oluşunuz. Ayrıca her bölümde X tuşuna adanan özel bir yeteneğiniz oluyor. Bu; suları dondurmak, alevlerin içinde geçebilmek, kalkan tutmak, havada hızla gitmek gibi özellikler olabiliyor. Her bir bölüm sonunda da bir boss ile karşılaşıp sonraki zorlu bölüme atılıyorsunuz. Bu tip Flash aksiyon oyunlarına eliniz yatkınsa, kesinlikle bir bakın.

http://tinyurl.com/popflash

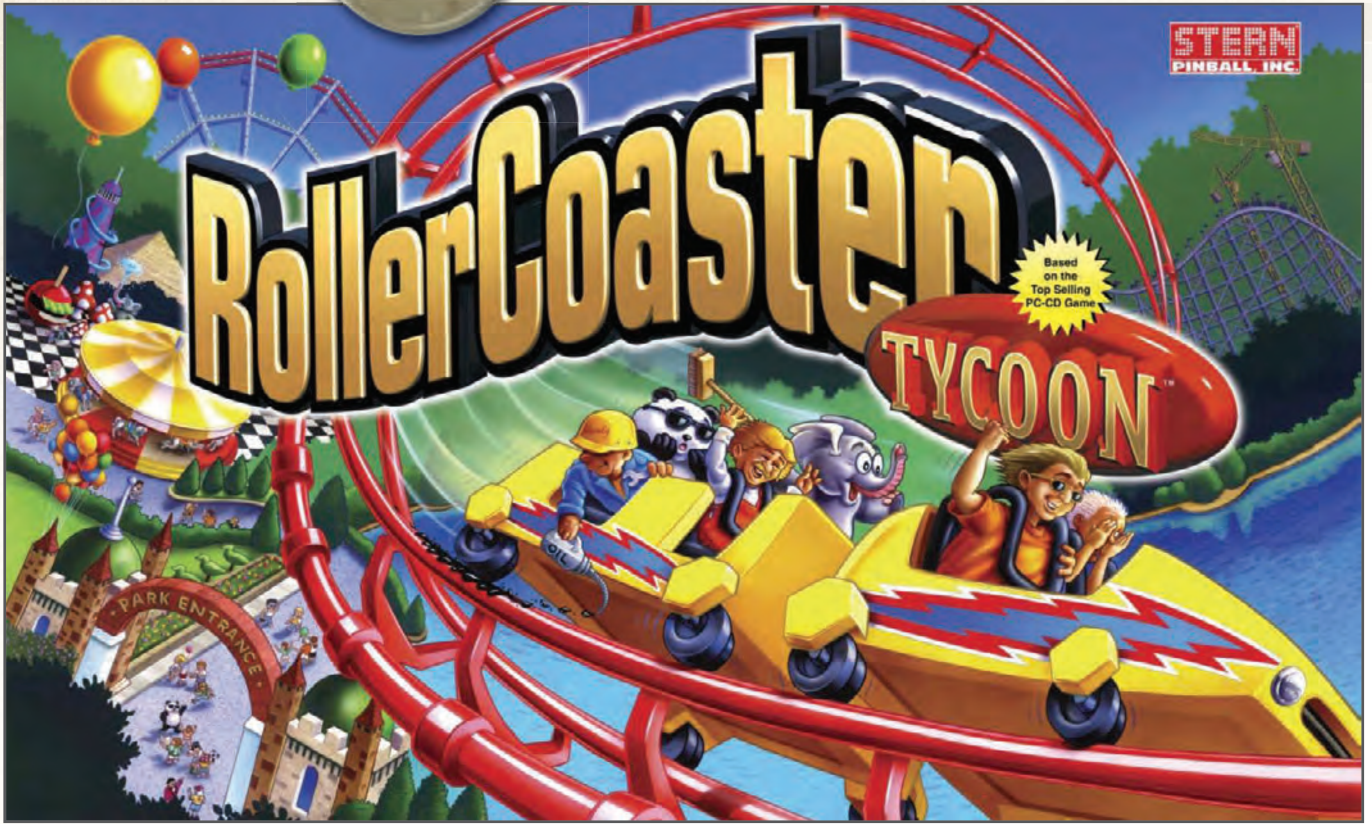


ORTON AND THE PRINCESS

SELAM PRENSES!

Dünyada prenses diye bir şey olmasa, bugüne kadar yapılmış oyun sayısı yarı yarıya az olurdu gibi bir his var içimde. Kayıp prenseslerin en meşhuru Super Mario'nun Peach'i olabilir ama vaktiyle çıkmış olsaydı Orton and the Princess'ın prensesi de dile düşebilirdi çünkü kendisi fena halde gıcık. Her bölümde kendisini yakalıyorsunuz ama o bir sonraki bölümde yine sizden kaçıp bölümün en ücra köşesine saklanarak sinirinizi zıplatıyor. VVVVVV adlı, pek zor oyunu bilirsiniz (bilmiyorsanız önce onu bir oynayın). Oynanış da, görsellik de onu andırıyor ama Orton and the Princess daha basit. Birbirine bağlı hareket eden çok sayıdaki platform üzerindeki tuzakları milimetrik atlayışlar yaparak geçecek ve prensese ulaşacaksınız. Ters yerçekimi, ekranı çevirmek, renkleri değiştirmek gibi fantastik şeyleri düşünmenize gerek yok. Ama çok zor olduğunu hatırlatayım tekrardan.

http://tinyurl.com/ortonflash



ROLLERCOASTER TYCOON

HAYAT DA BİR ROLLER COASTER DEĞİL Mİ ZATEN? -YİĞİTCAN ERDOĞAN

Garip bir durum benimkisi sevgili oyungezerler. Finaller bitmiş, yaz tatili başlamış, ben İstanbul'a, İstanbul bana kavuşmuş. Ne oynayayım, ne okuyayım, ne izleyeyim bilemiyorum, yüzlerce şey birikmiş önümde derslerin bana kaçırttırdığı. Sağımda *Assassin's Creed II*, solumda *Alpha Protocol*, önümde *Red Dead Redemption*. Peki ben ne yapıyorum? Ben, sayın ve sevgili Oyungezer okuyucuları, çıldırmış gibi RollerCoaster Tycoon oynuyorum; üstelik bunun ne çocukluk anılarıyla ne de nostaljik travmalarla alakası var.

RollerCoaster Tycoon, 1999 senesinde Chris Sawyer tarafından yapılmış ve Hasbro Interactive tarafından dağıtılmış bir oyun. Fakat kendisinin ardından gelen milyonlarca gereksiz tycoon oyununun aksine RollerCoaster Tycoon'un doğru başardığı tek bir şey var: Mükemmel bir iş hissi. Evet, türün şiarı "yap, işlet, devret", evet türün tüm örnekleri bir tür finansal döngü içerisine yerleştiriyor mantığını ama bir şekilde RollerCoaster Tycoon bunu diğer tüm oyunlardan daha iyi başarıyor.



DEĞİL Mİ? TAMAM O ZAMAN

Oyunun genel mantığı şu: Size büyük bölümü veya tamamı boş olan bir arazi veriliyor ve burayı belirli bir süre içerisinde bir lunapark olarak kayda değer bir noktaya getirmeniz isteniyor. RollerCoaster Tycoon başarısızlığı keskin bir şekilde cezalandıran bir oyun değil, amaçlar sadece birer öneri gibi. Onları görmezden geldiğinizde oyunu sonlandırmıyorlar, fakat siz görmezden gelseniz de gelmeseniz de, amacınıza doğru ilerleseniz de ilerlemeseniz de yaptığınız şey o boş arazi içerisinde başarılı bir lunapark kurmaya çalışmak. Bunun için elimizde birtakım aletler var, en öncelikleri oyuncaklar. "Yavaş aletler", "Gerilim aletleri", "Roller Coaster'lar" gibi kategorilere ayrılan oyuncaklarımız müşteri çekmek için elimizdeki en büyük koz. Bunları stratejik noktalara yerleştirecek, kuyruk alanlarını ayarlayacak, hatta eğer oyuncak Roller Coaster benzeri bir şeyse direkt olarak tasarlayacaksınız. Fakat tabii o müşteriler sadece iki trene binip bir yokuş aşa-



ğı giden su kayağıyla tatmin olmayacak; acıkacaklar, tuvalete gitmek isteyecekler, yağmur yağdığında şemsiye arayacak ve kaybolmamak için harita isteyecekler. Bunları sağlamak da yine size düşüyor. Dahası çöp kutularını, bankları, sokak lambalarını ve ağaçlandırma ile dekorasyonu da siz düşünecek ve düzenleyeceksiniz. Bununla da kalmayacak, çöp kutuları dolduğunda boşaltsın, çimleri biçsin ve yerdeki kusmukları temizlesin diye hademeler, bozulan oyuncakları tamir etsin diye tamirciler, sokak lambalarını kıran, bankları parçalayan ve her türlü pisliği yapan vandalları engellemek için güvenlik görevlileri, konuklarınızı daha da eğlendirsin diye animatörleri de siz tutacaksınız. Sonra bunların devriye gezecekleri alanları isterseniz ayarlayacak, hatta iyice kontrol manyağıysanız direkt cımbızla elemanlarınızı görevlerine sürükleyebileceksiniz. Ve evet, tüm bunlar eğer siz onları yapmazsanız direkt olarak parkınızın salahiyetine etki edecek.

ALIN, VERİN, LUNAPARKA CAN VERİN

Kontrol manyaklığı burada bitmiyor. Her mantıklı iş sahibi gibi önceliğiniz para, para ve daha çok para olacak. Bu noktada da RollerCoaster Tycoon çıldırtıcı bir detay seviyesiyle karşımıza çıkıyor. Daha çok para kazanmak için belirli yöntemler ve ufak hileler yok. RCT gerçek hayatı o kadar iyi emüle etmiş ki para ancak ticari düşünmeye yatkınlığınız varsa külçeler halinde geliyor. Her Türk'ün düşüneceğinden emin olduğum tuvaletleri bedavadan 10 cent'e çevirmek size milyonlar halinde dönebilir. Veya hamburgerciyle kolacıyı karşı karşıya koyarsınız, ikisinin de kârı yükselir. Bunlar basit hareketler. RollerCoaster Tycoon için ekonomi, konukların hangi oyuncağı daha çok talep ettiğini tespit edip arzı ona göre şekillendirmek, daha çok talep gören aletlerde fiyat artışına gidip reklâm kampanyalarıyla az rağbet gören makinelere ilgi çekmek; gazetelerden bedava park giriş bileti dağıtıp acısını her aktiviteye 10 cent zam vererek misliyle çıkartmak, Ar-Ge'ye ve işçilere ayrılan bütçeyi belirlemek ve oyuncakların bu bütçenin ne kadarını karşılayacağını hesaplamak... RollerCoaster bir tycoon oyunu, evet ama konuk yapay zekâsı kurma bir bebekten daha ileride olsaydı rahatlıkla bir lunapark işletme simülatörü olarak Lunapark İşletmecileri Eğitim Semineri'nde kullanılabilirdi. Yani, tabii böyle bir şey olsaydı... Hakikaten keşke böyle bir şey olsaydı ya?

LUNATIC Mİ, LUNAPARK MI?

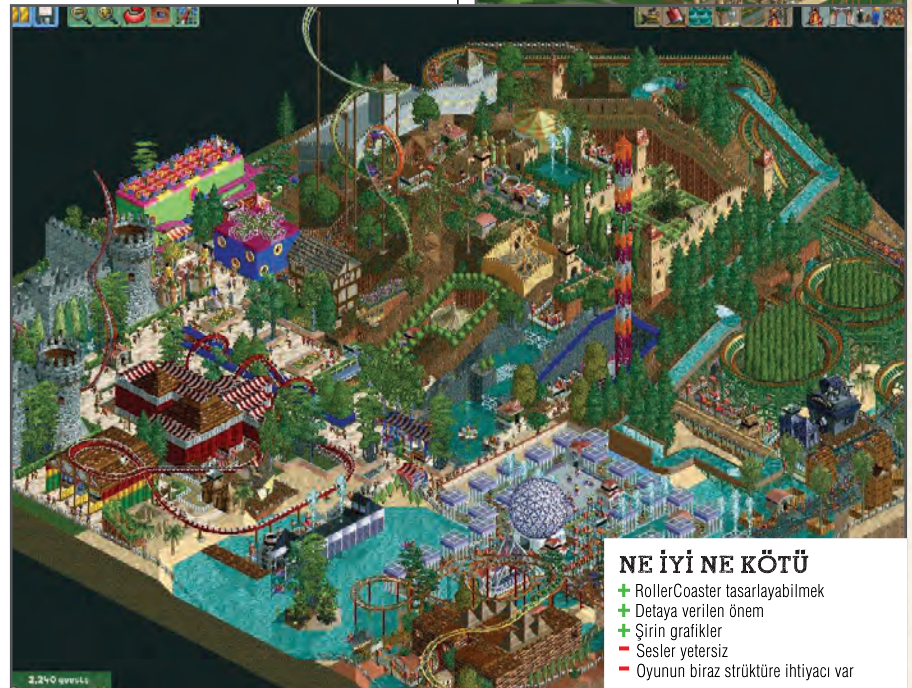
Hazır canımızı sıkan bir şeylerden söz açılmışken RollerCoaster'daki seslerden de bahsetmemiz lazım; zira kendileri külliyen yoklar! Atlıkarınca gibi aletlerin kendilerine has müzikleri ve roller coaster'larda harap olan konukların çığlıkları dışında RCT'nin sahip olduğu yegâne ses göllerdeki ördeklere tıkladığımızda çıkan vaklama. Grafikler hiç yaşlanmadıkları ve muhtemelen hiç yaşlanmayacak bir doğaya sahip oldukları için, sesler kadar vahim durumda değiller, zira kendileri tamamen iki boyutlu, renkli, izometrik ve nostaljik. Üç boyutlu çağda değil, ışınlanma çağında bile göze batacaklarını sanmam. Fakat sesler gerçekten bu oyunun sadece Chris Sawyer tarafından hazırlandığına kanıt niteliğinde. Bu arada şuraya bir ek de girmek istiyorum; bu sesler ya halka çok açık bir stok kaynaktan alındılar ya da RollerCoaster Tycoon'dan sonra popülerleştiler, ben o kalabalık sesini en az altı film ve on oyunda duydum yahu!

Tabii bir ihtimal daha var, o da *(ölmek mi dersin?)* benim seneler boyunca her canım sıkıldığında RollerCoaster Tycoon oynamamdan kaynaklanmış bir kulak aşinalığı. Artık benim için her lunapark bir kâbus, içerisine girdiğimde hademelerin yevmiyesinden gondolda çalan şarkıya verilen paraya kadar her şey birden benim derdim oluyor. Mezun olunca Ulus Gençlik Parkı'nın yöneticisi olmayı düşünmem boşa değil yani. Yazı boyunca RollerCoaster Tycoon'un pek çok özelliğinden söz ettim ama bir şeyi kasten sona sakladım: RCT kaç yaşında olursanız olun, onu kaç sene önce, kaç kere oynamış olursanız olun bağımlısı yapıyor sizi. Bir oturdunuz mu Ar-Ge'den çıkan yeni oyuncağı bekliyorsunuz, onu kurmayı, konukların kuyrukları görmeyi, sonra bir yenisini, yirmi milyon dolara çıkan servetinizi, sınırları delip taşan parkınızı... Eğer hâlâ RollerCoaster Tycoon'u oynamadıysanız şimdi, hemen **http://tinyurl.com/2w6ou7f** sitesinden demosunu edinin ve oynayın. Sizi temin ediyorum ki hayatınızın en muhteşem oyun tecrübelerinden birini yaşayacaksınız.

Ne dedin? Film mi?

Evet, bu oyunun incelemesinde böyle bir kutu açmış bulunmaktayım utanmadan; zira geçtiğimiz aylarda gerçekten de böyle bir şey vuku buldu. Elinde Heavy Rain, God of War gibi çılgın filmlere sebebiyet verebilecek fikri mülkler bulunan Sony gidip garip bir hamleyle RollerCoaster Tycoon'un film haklarını satın aldı, üstelik yönetmenini ve senaristini de atadı. Shadow of the Colosssus'un film fikri dahi ortalarda yokken böyle bir şey niye yapılıyor bilemedim ama... Ama heyecanlandım yahu!





NE İYİ NE KÖTÜ

- \+ RollerCoaster tasarlayabilmek
- \+ Detaya verilen önem
- \+ Şirin grafikler
- − Sesler yetersiz
- − Oyunun biraz strüktüre ihtiyacı var



SON KARAR

GRAFİK	■■■■■■■■□□
SES VE MÜZİK	■■■■■■□□□□
HİKAYE / ATMOSFER	■■■■■■■■□□
EĞLENCE	■■■■■■■■■■

Lunaparklar nasıl hepimizin evrensel bir şekilde eğlendiği yerlerse, RollerCoaster Tycoon da aynen öyle işte... oynamadıysanız sakın kaçırmayın.

8.7

Hâlâ oynanır mı?
En az 40 saat oynarsınız.

PC | PS2 | PS3 | NINTENDO Wii | XBOX

> **Tür:** İş Stratejisi (Tycoon) > **Yapım:** Chris Sawyer > **Türkiye Dağıtıcısı:** - > **Yaş Sınırı:** +3
> **Web Sitesi:** http://www.atari.com/games/rollercoaster_tycoon/



İLK GÖZ AĞRIM

TETRIS VE SONIC 3D BLAST

-İPEK CEVAHİR

ÇUBUK BEKLEYEREK GEÇEN HAYATLAR!
Hayatımın fazlasıyla erken yıllarına dair, insanların şaşıracağı kadar komik detayları hatırlayabilmeme rağmen, 93-94 yıllarında evimize giren Game Boy'un nasıl geldiğini hatırlamıyorum. Ancak tüm evi gelişiyle birlikte esir alan Büyük Tetris Savaşları'nı unutmam mümkün değil.

Birlikte tatile gidildiği bir sırada, komşumuzun oğlunun arabada yüksek sesle oynamasından rahatsız olarak ilk kez tanıştığımız ama İstanbul'a döndükten sonra da derhal aldığımız bir aletmiş Game Boy. Doğru anladınız: O sese gıcık olmuşuz ailecek ama yine de almadan edememişiz.

Ufak keşif turları, çubuğun asla doğru zamanda gelmemesine sinir olmalar derken, evde en çok kurulan cümle "sıra bende" haline gelince, kısa süre içinde Tetris'e pil dayandıramayacağımız ortaya çıktı ve biz de adaptör kullanmaya başladık. Rüzgâr estiğinde bağlantıyı kesen bu dandik adaptörü yıllarca kullanmaktaki ısrarımıza halen anlam verememekle birlikte, en iyi hatırladığım şeylerden biri de oyunun en güzel yerinde, mesela birinin kabloyla yakın teması sonucu çıkan o "cırt" sesinin kâbusum haline geldiğiydi.

Evdeki ezeli rekabet sürerken, yapılan yüksek skorlar, ekran görüntüsü alma imkânı olmadığı için, ertesi gün kimsenin bunu yememesi korkusuyla birbirini uyandırıp gösterilirdi - ki ne kadar sadistçe olduğunu ancak şimdi fark ediyorum, o zamanlar çok mantıklı geliyordu.

Tetris'te evdekilere yetişemeyeceğimi anlayan mini-ben, elinde 50'lik kartuşlardan bulunan arkadaşımdan onunkini ödünç alıp dururdum. Tabii emanet, fazla duramazdı. Uzun zaman sonra bu kartuşlardan biz de almıştık fakat bozuk çıkmıştı ve bir daha da alınmamıştı. Yani çok kısa bir süre dışında Tetris'ten başka oyunumuz asla olmadı Game Boy'da…

Evimizde Tetris kadar büyük bir fenomene dönüşen tek oyun, yıllar sonra internetten bulduğumuz Box World adlı İMKÂNSIZ bir puzzle oyunudur. Bu sinir bozucu ninja, evimizin de duvarlarını aşıp eşe dosta kadar yayılmıştı ve herkes, birbirine yol tarifi verir gibi "64. bölümü nasıl geçtiğini" anlatır olmuştu. Bir seviyenin nasıl geçildiğini tekrar deneyip kâğıtlara yazmalar (çünkü internetten tam çözüm aramak nedir bilmiyoruz), sabahlara kadar her ihtimali değerlendirmeler ve daha nice saç baş yolduran bölümüyle Box World bizi uzunca bir süre meşgul etmişti. Ancak o da, aramızdan -tabii ki ben olmayan- birinin, yüzüncü bölüme ulaşması ve rekabetin de azalmasıyla birlikte yavaş yavaş unutuldu. Öğrendiğime göre bu oyun aslında Sokoban adlı bir Japon bulmaca oyununun parçasıymış. Evet, buradan da kendimi Uzakdoğu'ya bağladım.

Bu arada bir bilgisayara kavuştuğum ilkokul 4. sınıfta edindiğim ilk oyunumu asla unutmam. Çünkü bu, ilk kez kendi başıma keşfettiğim ve eve dönüş yolunda "ilk aldığım oyun bu, acaba yıllar sonra hatırlayacak mıyım" diye düşündüğüm Sonic 3D Blast idi. Hatırlamakla kalmayıp işimin bir parçası olarak hikâyesini yazacağımı nereden bilirdim...





DİNOZORLAR SAVAŞIYOR

Yıl 2059… Bizimkiler artık iyice dinozor olmuştur.
Sinan: Oy belim! Oy belim!
Tuğbek: N'oldu sana Sinanpaşa?
Sinan: Dün akşam iki el Solitaire oynayayım dedim Xbox 3600'de, diskim kaydı!
Tuğbek: ÖHHGHÖÖÖ! ÖÖHHHÖÖÖRRR! Ee, mirim, yaşın kaç başın kaç, artık Exoskeleton giyilen oyunlarda senin işin ne?
Sinan: Yahu delirtme beni Tuğbek Efendi, fareynen klavyenin suyu mu çıktı? Ne diye Allah'ın solitaire'sini oynamak için suit giyiyorum ki?
Tuğbek: Mirim, seni tamamen oyunun içine taşıyor. Dermal bağlantılar sayesinde oyundaki tüm hisleri…
Sinan: Tuğbek Efendi, kart oynuyoruz burada ne hissi? Fal açıyorum fal! Yani 60 yıl geçti şu son teknoloji hastalığından geçemedin sen!
Tuğbek: ÖÖHHHHHÖRRREEEE! Ya öyle deme, eski oyunları görsen şimdi yüzüne bakmazsın değil mi? Oyun teknolojisi bu hızla ilerlemese biz nereden ekmek yiyecektik?
Sinan: O değil de bak tavan arasında ne buldum!
Tuğbek: Anaaa, Oyungezer ofisinin Commodore 64'ü değil mi o?
Sinan: He ya, 50 yıldır orada duruyor garip.
Tuğbek: Nasıl çalışıyor mu bari?
Sinan: 50 yıl önce nasıl paketlediysen, hala çalışıyor. Aha çevir kafanı, universal beyin soketinden bağlayalım sana [ÇITAK!]
Tuğbek: Sonra kafa ayarı yapmak gerekmesin?
Sinan: Hem sana, hem kasetçalara yapmak gerekecek.
Tuğbek: Aaa, kaset mi var? Ne var oyun?
Sinan: Bilmem? 50 yıl önce sen paketlerken ne varsa içinde o.
Tuğbek: Aha yüklendi… Neymiş bakalım b…
Sinan: Tuğbek Efendi?
Tuğbek: [gık]
Sinan: Aaa öldü… Ne varmış ki kasette böyle?... Okunmuyor ki meret, Tuğbek de yakın gözlüğün üstüne öldü… Bu neymiş bakayım: 50-175 arası: Samantha Fox Strip Poker… [gık]

PRINCE of PERSIA™

BY JORDAN MECHNER



Programmed by Dan Gorlin

AMIGA® 500 1000* 2000 3000

512K • 3.5" Disk

Keyboard • Joystick

* Requires Kickstart™ 1.2 or higher 070

Brøderbund



Oyungezer

SAYI: 33 - 2010/ 7

ISSN: 1307-8933

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Sitesi Manolya Sok. B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

Yayın Yönetmeni ve İmtiyaz Sahibi
Sinan Akkol, sinan@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Editörler
Burak Akmenek, akmenek@oyungezer.com.tr
Damla Pınar Gök, damla@oyungezer.com.tr
Furkan Faruk Akıncı, faruk@oyungezer.com.tr
Kaan Alkın, kaan@oyungezer.com.tr
Volkan Turan, volkan@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
B. Emre Ülgen, bemre@oyungezer.com.tr
Can Arabacı, can@oyungezer.com.tr
Emre İnal, emre@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Erce Güven, erce@oyungezer.com.tr
Erdem Madaralı, erdem@oyungezer.com.tr
Eren Okka, eren@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Göker Nurbeyler, goker@oyungezer.com.tr
Göktuğ Yüksel, goktug@oyungezer.com.tr
Güven Çatak, guven@oyungezer.com.tr
İpek Cevahir, ipek@oyungezer.com.tr
Mert Hakkı Bingöl, mert@oyungezer.com.tr
Mert Yiğit Doğru, samimipatates@oyungezer.com.tr
Olgay Ertez, olgay@oyungezer.com.tr
Semih Sancar, semih@oyungezer.com.tr
Yiğitcan Erdoğan, yigitcan@oyungezer.com.tr

Fotoğraflar
Hakan Özgül, hakan@oyungezer.com.tr

Kreatif Direktör
Erden Gümüşçü, erdeng@oyungezer.com.tr

Grafik Tasarım
Özgür Çakır, ozgur@oyungezer.com.tr
F. Gülay Tezcan, gulay@oyungezer.com.tr

Web Geliştirme
Berkant Akarcan, berkant@oyungezer.com.tr

Reklam Sorumlusu:
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr
Tel: 0216 465 98 50

İlüstrasyonlar
Yusuf Ustaoğlu, posta@mavikam.net
www.mavikam.net

SETİ
Yapım ve Yayıncılık Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Sinan Akkol

Yönetim Yeri:
Göksu Evleri Manolya Sokak B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Basıldığı Yer:
Turkuvaz Matbaacılık Yay. A.Ş.
Akpınar Mah. Hasan Basri Cad. No:4 34885 Sancaktepe İstanbul
Tel: 216 5859102 Faks: 216 5859130
Basıldığı Tarih: 3 Temmuz 2010

Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık

Sırasız Cümleler - 6

Varoluş rastgele. Ona uzun süre baktıktan sonra hayal ettiğimizden başka bir şeması, bizim empoze etmeyi seçtiğimizden başka bir anlamı yok. Bu omurgasız dünya muğlak metafizik güçler tarafından şekillendirilmiyor. Tanrı değil çocukları öldüren. Kader değil onları doğrayan, alın yazısı değil köpeklere besleyen. Biziz. Sadece biz. Watchmen, **Alan Moore**



Geçen sayının ayıpları!

1. İçindekiler sayfasında Oyunezer ve Kısır Çekişme'den söz etmişiz ama dergiye girmemişiz. Matbaaya iki sayfa fazla yolladığımızdan bu sonuç kaçınılmazmış. Hâlâ o sayfalara ne olduğunu bilmiyoruz.
2. Black Ops'a kocaman bir ön inceleme yaptıktan sonra bir de 2010 Oyunları dosyasında ufak ön incelemesini girmişiz, kafamız karışmış.
3. Bu sayfaya E3 kapısındaki Sinan ve Tuğbek'in resmini koyarak Sinan'ın da E3'e gideceğini iddia etmişiz ama meğer tek jetonumuz varmış, ancak birimiz oynayabilecekmiş.

ASUS ROG MATRIX5870 Ekran Kartı

USTA AYARLARLA ŞİDDETİ KONTROL EDİN

ROG MATRIX5870, ekstrem oyunları bir adım ileri taşıyor.

ASUS Republic of Gamers (Oyuncular Cumhuriyeti), harika oyun ürünleri ve muhteşemden öte konseptler oluşturma konusunda bir üne sahip.

ROG MATRIX5870 bunun son örneği. Radeon 5870 tasarımını her yönden geliştiriyor; zaten harika olan gücü arttırmak için 4.8GHz hızında 2GB'ye kadar GDDR5, 256 bit arabirim ve sayısız overclocking özellikleri ekliyor.

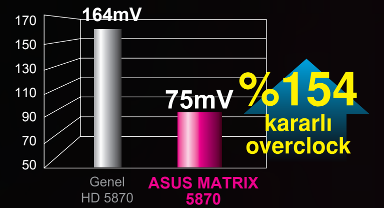




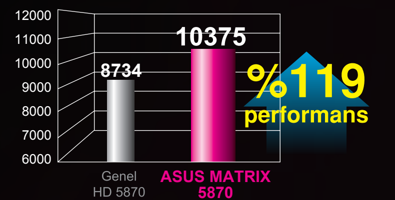
iTracker2, ciddi oyunculara tamamı değiştirilebilir saat, voltaj ve hatta bellek zamanlama ayarı gibi güncel pek çok overclock ayar seçenekleri sunar. Probelt, anlık voltaj okuması sağlayan MATRIX5870'ye bir dizi özellikle destek sağlar. MATRIX5870, ASUS'un %19'a kadar daha yüksek hız ve %54 daha iyi overclock dengesi için ihtiyaç duyulan tam güç ve düşük profilli işletim arasında geçiş sağlayan akıllı performans yöneticisi Super Hybrid Engine tarafından desteklenmektedir.

Ayrıca, bu kart soğuk çalışmaktadır. Oluşturulan %22'ye kadar daha yüksek hava basıncı ile üst düzey soğutma ve gelişmiş PCB yapısı sağlayan Extreme Cooler sayesinde termal olarak %13 daha fazla verimlidir.

GPU Güç Parazitlenmesi



3DMark Vantage Extreme Preset Score



En yeni oyunlar için birçok özelliğe sahip üstün bir ekran kartı arıyorsanız, hedefiniz bu kart olmalı.